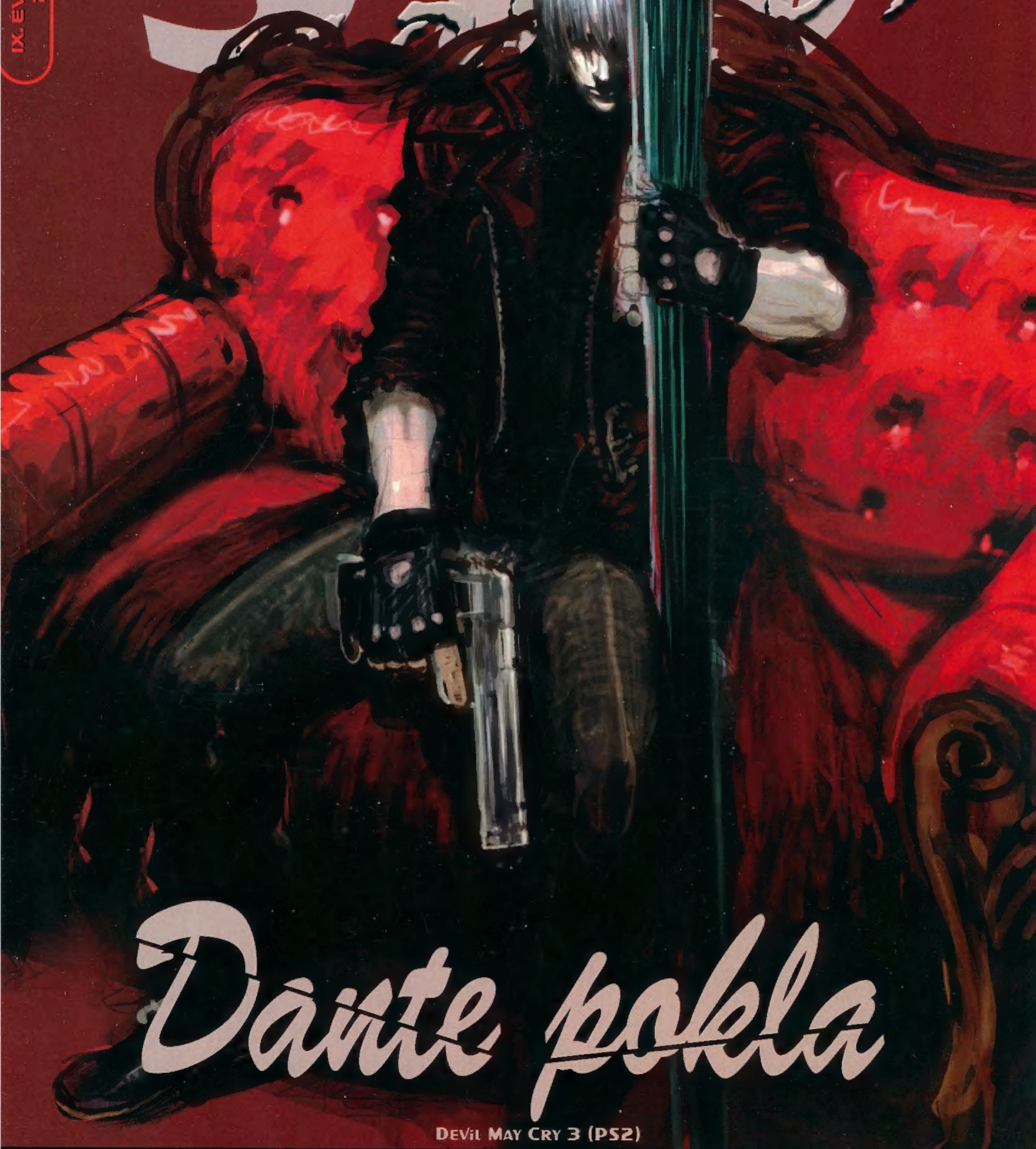
PS2 • XBOX • GBA • GCUBE • PSP • NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2005 április



Dante pokla

DEVIL MAY CRY 3 (PS2)

VI TÉMÁNK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
SSEN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS

2005 Április 21

megnyitjuk első

576 KByte

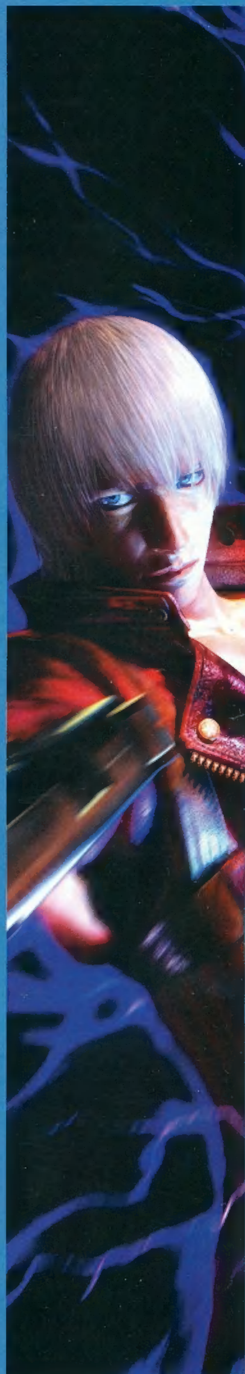
-én Debrecenben vidéki boltunkat!

Debrecen Plaza



Tel.:06-52-342-120

TARTALOM



AKTUÁLIS 82

2004 ÁPRILIS – A VÁLTOZÁSOK ELŐSZELÉNEK HÓNAPJA

Liquid a tőle megszokott elánnal lökte be az irodám ajtaját, majd dinamikusan, ámbátor kissé fújtatva odapenderült az asztalomon terpeszkedő két monitor mögé, hogy pont szemkontaktusba kerüljünk, és mindenféle felvezetés nélkül belecsapott a (tojásos) lecsóba.

(Nem örültem neki, mert így egyrészről a takarítónőnek is munkát adott, másrészről az ebédemet is liquidálta ezzel a mozdulattal...)

L: Martin, úgy gondoltam itt az ideje, hogy változtassunk! – ha a monitorok nem foglalnák el az asztal 1/3 részét, talán még oda is vágott volna, a nyomaték kedvéért...

M: Újjé, akkor ezentúl nem a lapzárta után 1 nappal adod le a cikkeidet? – gondoltam ezzel a gyors támadással időt is nyerek, és a harci kedvét is megtöröm...

L: Úgy érzem, sok a betű. Túl sok az információ. Nem igénylik már az emberek, hogy egy oldalon 6500 karakternyi okosságot olvashassanak. Mi vagyunk az egyetlenek a magyar piacon, a menő PC-s újságokat is beleértve, akik ilyen „sűrűben" nyomják az oldalakat... – itt hatásszünetet tartott, hogy tudatosuljon bennem, ő ennek a dolognak most komolyan utána nézett...

M: Hmmmm... Érdekes, hogy ezt gondolod fiam. Én mindig is azt hittem, hogy az 576 Konzolnak ez az egyik ismérve, hogy olvasmányos. Hogy sztorizós, hogy mesélős, hogy nem olyan, mint egy papír zsebkendő, amibe belefújod egyszer a nózid, aztán eldobod. Belefújhatod persze ebbe is, de ez legalább többször használható. Mire alapozod ezt? – tényleg elgondolkodtam, hogy miért mondja, én nem vettem észre, hogy olvasóink „ellustultak" volna.

L: Megérzés. Próbáljuk meg ötezer karakterrel. Több képpel. Nagyobb képekkel. Nagyobb illusztrációkkal! – akkora hévvel magyaráz, hogy már-már hiszek neki. Ugyan nem érzem még a dolog ízét, de lelki szemeim előtt már mintha derengene egy dupla oldal, melynek 1/3 részét a főhős(nő) illusztrációja tölti ki...

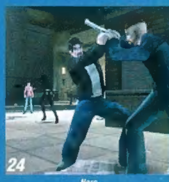
M: Jól van fiam, te vagy a (kacska !) jobb kezem, megpróbáljuk... de nem most. Mert most megint lapzárta környékén vagyunk. A jövő hónapban elkezdjük. De tudod mit? Van még két üres oldalunk, és tegnap mindent látó távcsövemmel egy új üstököst láttam a magyar konzolos újságírás egén áthúzni. Kopa néven fut. Kopa majd ír egy vidám, könnyed, 2x5000 karakteres cikket. Renáta, mink van? Nagyméretű csöcsös csaj? Jó lesz. Jó nagyban kérném. Igen, így. – még jó, hogy a Renci két szóból ért, nem kell túlmagyaráznom...

L: Oké apu, erre gondoltam. Jövő héten szerkesztőségi értekezlet. Elmesélem a többieknek, mi az új módi. Két hónapig teszteljük a dolgot, megnézzük, mit mondanak az olvasók, aztán ha tetszik nekik meghagyjuk, ha meg nem, marad a gazdag karakterszám. Ja, a Doom 3-at tesztelhetném...? – Liquid arcán ártatlan mosoly, tudja, hogy ezzel mindig levesz a lábamról.

M: Ja, aha... akkor ugye jól gondolom, hogy ezt megint a finish után egy nappal fogod leadni? – de ezt már magamnak mondom, mert Liquid már rég a másik helyiségben magyarázza a webmesterünknek, hogyan fogja kitiltani az új fórumunkról a renitens alakokat...

Martin

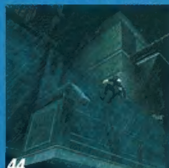


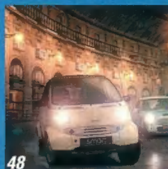






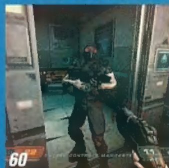


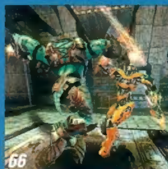














Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

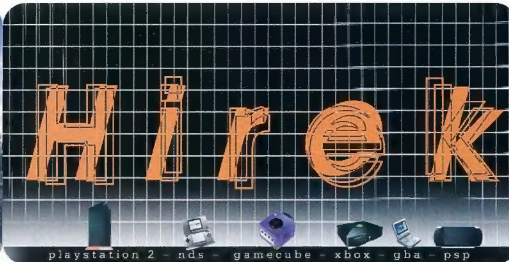
Lapterv: 576 Konzol Team

Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Devil May Cry 3 (PS2)







GRANDIA III (PLAYSTATION 2)

Azt hiszem könnyen megegyezhettünk abban, hogy a *Grandia II* volt a legjobb szerepjáték Dreamcastra: szuper történet, remek harcrendszer és egyedi, magával ragadó hangulat jellemezte a játékot. A Grandia-sorozatot hegesztő *GameArts* azóta áthajította a játékot Playstaion 2-re is – ezt a változatot már az Enix forgalmazta Japánban. A fentiekből logikusan következik, hogy a harmadik rész, a kurrens Famitsuban frissen bejelentett **Grandia III** felett már a *Square Enix* bábáskodik. A harmadik epizód világa három nagy kontinensből áll: a játék (egyik) főhőse, *Yuki* a legkisebb „szigeten", Ti-







tarosson, egy kis faluban, Anfogban él – barátjával, Rotts-szal folyamatosan egy nagy, a hatalmas tengert (Barrion Sea) átszelő repülőútról álmodoznak – a végcél a legnagyobb, központi kontinens, Batorado lenne. A Grandia 3 egyik fő témája maga a repülés: hősink vagány légi járműveken lovagolva küzdik le a hatalmas távolságokat. Yuki álma hamarosan valóra válik: eljut Batoradora, ahol összefut egy (hasonló korú – Yuki tizenhat éves) hölgyeménnyel, *Alfeena*-val. Alfeena *commute*, azaz egyfajta papnő, aki képes az istenekkel kommunikálni. Az RPG-k hagyományainak megfelelően a kishölgy bajban van: bátyja eltűnt, az ő felkutatása céljából vág neki a világnak – Yuki pedig a testőrének szegődik (ismerős a szituáció a korábbi részekből, nem?). A bátyus, Emerius hamarosan megkerül, de nem olyan állapotban, ahogy a hugica remélte: hideg, kimért és kegyetlen ember lett belőle.

A GameArts egyelőre ennyit árult el a sztoriról, a harmadik rész direktora, *Hidenobu Takahashi* (ő volt a második epizód művészeti vezetője) szerint a játék továbbra is a megszokott Grandia-témák (kaland + dráma + álmok) körül forog majd. A harcrendszer a második részben megismert UAB (Ultimate Action Battle) szisztéma kibővített, új lehetőségekkel felturbózott változata – a hírek szerint ezúttal nagy szerepet kapnak a (különösen sokat sebző) légi kombók, és a támadások sorrendjét jelző csík is változott (most kör alakban, kissé komplexebb formában jelenik meg). Újdonság még a titokzatos G-search rendszer: erről annyit tudni csak, hogy egyfajta radarként funkcionál majd, és valószínűleg rejtett tárgyakat keresgélhetünk vele. A grafika az ígéretek szerint egy fokkal „realisztikusabb" lesz, mint a második részben – ami az eddig közölt screenshotokon látszik is, bár az „álomszerűségét" szerintem még így sem veszette el a világ. A japán megjelenés idén nyáron lesz esedékes, kizárólag Playstation 2-re – reménykedjünk egy év végi európai debütben. **(A 16 éves varázslólány és a korban hozzá illő harcos fiú szerelme... Blöeh.... Martin)**

BURNOUT REVENGE (PS2 / XBOX)

Még idén kézhez kapjuk az új Burnout-epizódot: a **Burnout Revenge** idén ősszel támadja be a boltok polcait. A negyedik részt nem egy egyszerű, gyorsan felturbózott Burnout 3 újragondolásnak szánja a *Criterion*, hanem minden területen fejleszteni kívánják a játékot. Változik a környezet és hangulat: valós városo-





kat kapunk (eddig: Hong Kong, Róma, Detroit és Tokió, de ezeken kívül számos európai / amerikai / ázsiai helyszín lesz fellelhető a játékban), továbbra sem kívánnak komplett várósokat modellezni (marad a pályákra bontott rendszer), és a korábbi „valós autókról koppintott" járműdizájn helyett „saját" kocsikkal állnak elő (a játék autóit két, valós kocsik tervezésével foglalkozó úriember alkotta meg) Változik a hangulat is: a Burnout Revenge világa komorabb, sötétebb, realisztikusabb lesz, mint az elődöké volt, a változást egy filmes analógiával próbálták érzékeltetni – ha a Burnout 3 a *Jedi Visszatér* volt, akkor a negyedik rész a *Birodalom Visszavág* (az SW széria eddigi legkomorabb darabja, ugye) lesz. Különös hangsúlyt fektetnek a karambolok még látványosabb kivitelezésére: a már a harmadik részben is lenyűgöző hangorkánt még megkapóbb (többek között vadállatok hangjából kikevert!), földbe döngölő effektek váltják fel, valamint a kocsik is látványosabban törnek – ezúttal kétszer annyi „sérülési pontot" vonultatnak fel, mind korábban. A pályadizájn tekintetében az agresszív vezetés és a durva küzdelem irányába hajtja a játékosokat a Criterion: több rámpát és ugratót, valamint minimálisra szűkülő átvezető szakaszokat pakoltak a játékba – utóbbiaknál muszáj lesz kiütni az ellenfelünket, két járgány ugyanis elég bajosan fér el egymás mellett. Megjelenés szeptemberben, a korábbi hírekkel ellentétben kizárólag a jelenleg futó konzol generációra (Playstation 2 / Xbox). **(Ennyi idő alatt revolúció? Kamu. Rókabőr. Martin)**

(Szigorúan zárójelben megosztok veletek egy apró sztorit: éppen le akartam adni a hirrovatot Martinnak, a Bournout-hír végén „sajnos képeink még nincsenek belőle" szabadkozással. Az email elküldése előtt megszokásból csekkoltam az elektronikus postafiókomat, és mit látok benne? Egy hivatalos EA bejelentést, mely szerint nem Burnout 4, hanem Burnout Revenge a játék címe, plusz két darab képet... Azt hiszem ezt hívják perfekt időzítésnek. :-)

HUXLEY (XBOX 2)

Nem, nem *Aldous Leonard Huxley* klasszikus sci-fijének játékfeldolgozásáról van szó: a koreai Webzen csak inspirációt merített az angol író könyvéből, és kölcsönvette a nevét egy játékcím erejéig: a **Huxley** Xbox 2-re érkezik, és



az online FPS-ek táborát fogja gyarapítani. Méghozzá nem kicsit, hanem NAGYON online: a Huxley tulajdonképpen MMOFPS, masszívan multiplayer online lövölde, ahol több ezer résztvevő eshet egymásnak egy állandó online világban. A Webzennek nem ez az első kirándulása a műfajba: tavaly már letettek az asztalra (egy őszintén szólva meglehetősen gyengécske) pécés sajátszemszögű lövöldét, a Nitro Family-t. A Huxley minden szempontból jobbnak ígérkezik: ott vagy ugyebár a műfajban eddig nem nagyon tapasztalt MMO aspektus (eddig egy pécés online játék, a Sony futurisztikus PlanetSide-ja próbálkozott csak hasonlóval), a játék mögé pakolt elsőrangú technológia (erősen módosított Unreal 3.0 engine) és a hangulatosnak ígérkező világ. A Huxley univerzumában három faj (Homo Spiens, Homo Alternative és a kettő keveredéséből létrehozott Homo Hibrid) harcolnak a túlélésért. Klánokba verődhetünk, missziókat oldhatunk meg, és persze jól odapörkölhetünk a másik frakciónak – az ígéretek szerint akár járműveken lovagolva is. A zsáner hagyományainak megfelelően a kereskedelmi rendszer sem marad ki a játékból: fegyvereket / páncélokat / kiegészítőket vehetünk / adhatunk el, vásárolhatunk a kereskedőknél, de például a missziók során, az ellhullott ellenfeleinktől is elvehetjük azokat. Pontos megjelenési időpont nincs, képeink viszont vannak – íme, Hölgyeim és Uraim, így néz ki egy hamisítatlan Xbox 2 játék. **(Xbox 2 = online. Martin)**

HALO 2 MULTIPLAYER EXPANZIÓ (XBOX)

Március közepén a Microsoft és a Bungie hivatalosan is bejelentette a (pár hete már erősen pletykált) **Halo 2 multiplayer expanziót**. A kiegészítő csomag kilenc darab, többjátékos hancúrozásra kitenyésztett pályát fog tartal-





mazni, június huszonnyolcadikán jelenik meg, és Európában 19.99 eurót kell kicsöngetni érte. A pályákon kívül egy, a fejlesztőkkel készült videó-interjút, és az új pályákra vonatkozó (szintén mozgóképes) stratégiai-tippgyűjtemény találunk majd a korongon. Az Xbox-Live tulajok előnyt élveznek a boltban vásárlókkal szemben: ők két pályát (Containment & Warlock) ingyen és bérmentve letölthetnek április végén, további kettőt (Sanctuary & Turf) pedig kedvezményes áron, 2 euróért szólíthatnak magukhoz – a június végi megjelenéskor 16 euró kifizetése fejében húzhatják le a maradékot. A türelmesebbek megúszhatják fizetés nélkül: a hírek szerint nyár végén az összes új pálya vihető lesz ingyen (halk megjegyzés: valószínűleg nem rokkant volna bele a cég, ha ikszmillió vásárló és Xbox-Live előfizető bizalmát egy eleve ingyenes MP pályacsomaggal honorálják, a grátisz multiplayer tartalom elég megszokott az FPS-ek világában, akár konzolos téren is...) **(Money, money, money, must be funny, in the rich mans's world. Abba. Illetve Martin)**

PHANTASY STAR UNIVERSE (PLAYSTATION 2)

A *SEGA* és a *Sonic Team* a **Phantasy Star Universe**-zel tér vissza a szerepjátékok világába: az új Phantasy Start még tavaly (az E3-on) jelentették be, és azóta elég szerényen csordogált az információ – többek között ingame screenshotokat sem láttunk még belőle. A Phantasy Star Universe a Graal rendszerben játszódik: a három faj által benépesített világ éppen a hosszú béke időszakát éli, közel száz év telt el az utolsó nagy háború óta. A baj a SEED kódnéven futó idegen faj formájában csap bele a békés hétköznapok állóvizébe: ők, mint min-

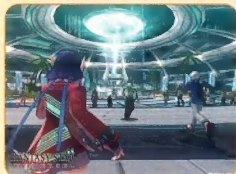












den tisztességes, a külső űrből érkező létforma, a Graal rendszer komplett megszállását tűzték ki célul maguk elé. A játék két (eddig megismert) főszereplője ezt a fenyegetést próbálja valahogy elhárítani: mindketten a Guardians nevezetű, a SEED-hez hasonló támadások elhárítására szerveződött organizáció tagjai – a tizenhét éves Ethan Weaver még tanonc, a gyönyörű lila hajkoronával büszkélkedő Karen Era pedig oktató. Az EGM márciusi számának értesülései szerint a PSU nem MMORPG lesz: komplett, erős negyven óra alatt végignyomható single player sztori-módusz vonultat majd fel, online játszható multiplayer játékmóddal kiegészítve, ahol csapatban vehetjük fel a harcot a betolakodók ellen. Amerikai megjelenés: 2005 vége (Playstation 2 és PC), remélhetőleg hozzánk is eljut majd valamikor. **(Már megint az online... Martin)**

SOULCALIBUR 3 (PLAYSTATION 2)

A *Namco* a Tekken mellett a SoulCalibur szériát is harcba küldi még egyszer a jelenleg futó konzolgeneráción: a **Soul Calibur 3**-at idén ősszel szólíthatjuk magunkhoz, méghozzá kizárólag Playstation 2-n. A játék annyira PS2-exkluzív, hogy egyelőre játéktermi verziót sem terveznek belőle – ilyesmiről kizárólag a konzolos verzió megjelenése után lehet szó. A hármas számú Soul Calibur (a tovább csinosított grafikán kívül) elsősorban a felgyúrt tartalommal próbálja majd magához csábítani a játékosokat: a szokásos játékmódokon kívül (a Tekken 5-höz, vagy a Virtua Fighter 4-hez hasonlóan) a World Competion Mode kínálja a „játéktermi kihívást” – itt egyre nagyobb tudású ellenfeleket leverve célozhatjuk meg a világelsőséget. A legizgalmasabb újdonságot még sem ez, hanem karakterkreációs módusz jelenti: nulláról építheted fel a saját karakteredet, felruházhatod, felfegyverezheted, aztán irány a Chronicles of the Sword történetvonal – a széria korábbi részeiből már megismert kihívásokkal. A Namco korábbinál sokkal több arénát (ezt ők állítják, pontos számot nem közöltek) és összesen huszonöt harcost préselt a SoulCalibur 3-ba, köztük három vadonatúj karakterrel (az ördögi Zasalamel, a villámgyors Tira, és a gyönyörű Setsuka az új belépők). A fentieken kívül még egy nagyon finom bonuszt rejt a játék: a Museum Mode-ban a korábbi, klasszikus Soul-epizódok (gyaníthatóan a Soul Edge és a SoulCalibur) játéktermi verzióit találjuk – pont úgy, mint a Tekken 5-ben az első három részt. A hír elején említett megjelenési időpont (ősz) egyébként állítólag a világ minden tájára vonatkozik, azaz karácsonykor már mi is szólkaliburhármazhatunk... **(Én a Tekken 5-öt szeretem. Én a Soul 3-at. Anyád. Tied. Martin)**

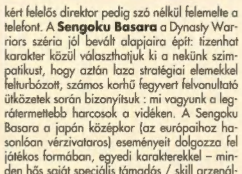




SENGOKU BASARA (PLAYSTATION 2)

A *Capcom* főhadiszállás harmadik emeletén irigykedve nézték a Koei *Sengoku Musou* szériájának durvulens eladásait. „Nekünk is kéne valami ilyesmi, nem?” – csapott az asztalra a nemrég szerződtetett gazdasági igazgató. A többiek csendben bólintottak, az új fejlesztésekért felelős direktor pedig szó nélkül felemelte a telefont. A **Sengoku Basara** a Dynasty Warriors széria jól bevált alapjaira épít: tizenhat karakter közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikust, hogy aztán laza stratégiai elemekkel felturbózott, számos korhű fegyvert felvonultató ütközetek során bizonyítsuk : mi vagyunk a legrátermettebb harcosok a vidéken. A Sengoku Basara a japán középkor (az európaihoz hasonlóan vérzivataros) eseményeit dolgozza fel játékos formában, egyedi karakterekkel – minden hős saját speciális támadás / skill arzenálból válogathat. A játék az első képek alapján teljesen korrekt, és igen látványos Dynasty-klónnak tűnik – azt, hogy mennyi esélye lesz az új DW epizóddal szemben, majd a vásárlók fogják eldönteni... Japán megjelenés nyáron (Playstation 2-re), az európai / amerikai debüt időpontjáról még nem érkezett hír. **(Ne mááár Capcom. Végezze már ki valaki a Dynasty sorozatot. Martin)**





FATAL FRAME ZERO (PLAYSTATION 2)

A Fatal Frame is megkapja a maga jól megérdemelt harmadik részét – méghozzá egy prequel, a **Fatal Frame Zero** formájában. A főhős ezúttal egy fotográfus kishölgy, Rei Kurosawa lesz. Rei éppen egy kísértetházat fotóz, amikor az egyik képen felfedezi rég meghalt barátját. A sorozat hagyományainak megfelelően hősnőnk egy darab fotóapparáttal felszerelkezve vág neki a titokzatos épület felderítésének... Mivel előzményről van szó, az első részből kapunk „visszatérő” szereplőket: Kei Amakuraval és Miku Hinasakival futhatunk össze újra. A fejlesztők (továbbra is a Tecmo) elmondása szerint a „nulladik rész” a valóság és a rémálmok birodalmában játszódik majd – utóbbit tessék szó szerint venni, ha Rei álomra hajtja a fejét, kapásból egy másik világban találjuk magunkat. A Fatal Frame Zero 2005 nyarán debütál Japánban, egyelőre Playstation 2-n. Európában lesz vele egy kis probléma: ugyan az előzményekhez hasonlóan valószínűleg ez is megjelenik az Öreg Kontinensen, a címmel bajban lesz a forgalmazó – nálunk eddig Project Zero címen futott a sorozat. Project Zero Zero? **(Zero Project Zero. Martin)**







MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS (PS2 / XBOX / GC)

Nagyjából tavaly ősszel röppentek fel az első hírek a Marvel – EA koprodukcióban készülő verekedős játékról: akkor még csak annyit lehetett róla tudni, hogy az EA valamilyen képregényes licenccel dolgozik – a részletek ismeretlenek voltak. Most további információkkal (és legfőképp: szép képekkel!) tudunk szolgálni, sőt, a játék címére is napfény derült: **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects**. A műfaj tényleg pofozkodós, és nem egyetlen szuperhősről, hanem gyakorlatilag a teljes Marvel-famíliáról van szó (kivéve talán Hulkot, az ő jogait a Vivendi birtokolja exkluzíve). Az ellenfelekről annyit tudni, hogy „EA hősök” lesznek. Aki ebből egy nagydarab NFSU-pilótára vagy egy bögyös Sims-lánykára asszociál, hatalmasat téved: az EA saját szuperhős-családot tervez a játékhoz (a képregény-iparból bevont Jae Lee és Paul Catling jelentős közreműködésével), őket küldi harcba a Marvel jól ismert héroszai (a teljes kínálat titok, Spider-Man, Wolverine, Elektra és The Thing biztosan szerepel) ellen. A bunyó abszolút háromdimenziós lesz, vagyis teljesen szabadon mozoghatunk a viszonylag nagy kiterjedésű pályákon – a játék producere, Dan Ayoub a Power Stone-t, Super Smash Bros-t nevezete meg, mint fő inspirációs forrásokat. A harcrendszer a fejlesztők ígérete szerint egy-













szerűen kezelhető / tanulható (nem használnak ezer gombot) mégis komplex lesz – a szándék az, hogy az első pofon után igazi szuperhősnek érezhesd magad (vagyis kapunk speciális tulajdonságokat és támadásokat dögivel). A szuperhős-feelinget a teljesen interaktív, nagy mértékben rombolható pályák is segítik, ezeket a „lehetőleg minél több látványos támadást tudjon bevinni a környezet segítségével" szempont maximális figyelembe vételével tervezték. A Marvel Nemesis-t a Nihilistic fejleszti (ők legutóbb a Starcraft: Ghost-on munkálkodtak) a megjelenésére ősz magasságában számíthatunk, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan. **(Renáta, van nekünk olya lefelé mutató hüvelykujjas ikonunk...? Martin)**

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD (PLAYSTATION 2)

A Nautilus tovább görgeti a Shadow Hearts szériát: a sorozat harmadik része, a Shadow Hearts: From the New World idén nyáron jelenik meg Japánban. A **Shadow Hearts 3**

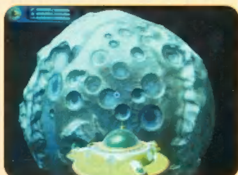


1929-ben játszódik, a helyszín ezúttal a címben is feltűnő Új Világ, azaz az Egyesült Államok. A főszereplő srác tizenhat éves, Johnnynak hívják, és a legősibb CRPG hagyományoknak megfelelően amnéziában szenved, valamint árva. Apját és húgát akkor vesztette el, amikor „nyomozósdit" játszott – a családot szörnyek végezték ki. Johnnyi ezen a vonalon indul el (azaz tovább nyomoz), és ráébred, hogy az ország különböző pontjain feltűnő portálokon keresztül földöntúli rémségek áramlanak be a világunkba. A kalandjaiban egy huszonegy éves különleges képességekkel megáldott (képes kommunikálni a szellemekkel) szörnyvadász indián kishölgy (Shania) segíti majd, A történet Chicagóban indul, de hőseink később egész Észak-Amerikát bebarangolják majd (Chicagótól egészen a Grand Canyonig) a válaszok után kutatva. A harcrendszer nagyon hasonlít a második részben alkalmazotthoz (azaz marad a jól bevált „Judgement Ring" rendszer, apróbb változtatásokkal). A grafika pazar, az első rész még inkább tűnt PS1 címnek ilyen szempontból, a második epizód teljesen korrektül nézett ki, ez a mostani pedig egyenesen szemet gyönyörködtetően jól bír kinézni. A Shadow Herats 3 jelenleg hatvan százalékos készültségi állapotban leledzik, a nyári japán premier után most is számíthatunk angol nyelvű verzióra – szerencsékre a széria eddigi összes tagja megjelent általunk fogyasztható formában is. **(Az eszem megáll. Itt meg a 17 éves kisfiú és a 21 éves kislány szerelme. Hülyék ezek? Martin)**

SPORE (NEXTGEN)

Sokáig gondolkodtam, hogy helyet kapjon e az áprilisi hírrovatban a **Spore**. Miért? Mert ez *jelenleg* egy pécés játék, a fejlesztők annyit mondtak a nextgen konzolos verziókról, hogy *lehetséges*. Mint látjátok, megkapta azt a helyet: a Spore ugyanis egész egyszerűen a *leggrandiózusabb, legnagyívűbb játékötlet, ami a videojátékok történetének mögöttünk álló harminc éve során született.* A dizájnerlegenda *Will Wright* (Simy City, The Sims) keményen összegez: a játék elején mikroorganizmussal indulsz, a végső fázisban pedig távoli galaxisokat hódítasz meg. A Spore „fázisokra" oszlik.

Sejtfázis: mivel itt elvileg kezdetben egy mikroorganizmussal nyomulsz, a játékmenet leginkább a Pac-Man-re, a klasszikus NES-es E.V.O-ra, később pedig a Kockás Cubivore-ra emlékeztet majd – más lényekkel harcolsz, hogy megszerezd és magadba építsd a tulajdonságaikat.







Evolúciós fázis: belép a komoly harc, a rohamosan fejlődsz, kilépsz az eddigi otthonodból, és szembenézel a külvilág fenyegetéseivel. A játék itt a Diablo-ra emlékezett, a kulcsszó az evolúció, önmagad fejlesztése.

Törzsi fázis: a stratégiai szakasz, az RTS-ekre hajazó játékmenettel. Fizikailag megerősödtél, most törzset, követőket kell létrehoznod, és el kell látnod őket a megfelelő eszközökkel / fegyverekkel.

Városi fázis: ez a szakasz Wright korábbi sikeréhez, a *Sim City*-hez hasonlítható. A szapora, gyorsan terjeszkedő fajod számára kell infrastruktúrát / technológiát építened, és megszervezned a mindennapi életüket.

Civilizációs fázis: bizony, itt a klasszikus Civilization feladataival találjuk szembe magunkat – rengeteg felfedezés, új fajok megismerése, és hódítás. A cél az egész planéta uralmad alá hajtása.

Inváziós fázis: irány a végtelen űr és végtelen háborúk. Nem feltétlenül kell harcolnod, választhatod a békés „mint a Star Trekben" utat, de persze az ellenkezőjét, a „szét-ionágyúzunk mindenkit" stratégiát is követheted. Az univerzum hatalmas, lesz mit felfedezned.

Wrighték ügyesen simítják a Spore-ba az állandó online kapcsolat nyújtotta lehetőségeket – ahogy létrehozol egy saját élőlényt, saját fajt, vagy saját civilizációt, az rögtön mászik is fel egy központi adatbázisba, onnan pedig a több játékos gépére, azaz mások az általad épített városokat fedezhetik fel, vagy az általad alkotott faj ellen harcolhatnak. Pontos megjelenési időponttal nem szolgálhatunk, ha tényleg kijön nextgen konzolokra is, NAGYON fogunk örülni (ha meg nem, akkor pár mondat erejéig átmentünk teljesen multiplatform magazinba – a Spore mögött álló ötlet bemutatása ennyit mindenképpen megérdemelt :-) **(Xbox 2 + PS3 = online. Martin)**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

Március második hetében idén is megrendezésre került a **Game Developers Conference**, azaz népszerűbb nevén a GDC. A GDC szakmai találkozó, ez persze nem akadályozza meg a zsurnalisztákat abban, hogy újdonságok után szaglásszanak az eseményen – a GDC kitűnő terep az ilyesmire, annak idején az MS itt mutatta be elsőször az Xbox-ot, tavaly pedig itt láthattuk az első PSP játékot (a Death Juniort) működés közben. A találkozó idén is sok érdekességet hozott, bár a sokak által várt tűzijáték (az Xbox 2 bemutató) elmaradt. Lássuk, miről beszélt a GDC-n a konzolvilág három alappillére:

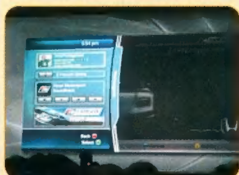




MICROSOFT

A GDC izgalmas bejelentéssel indult: a *Microsoft Game Studios* licencelte az Epic Unreal 3.0 technológiáját – a cég több nextgen játéka is ezt a motort fogja használni. Ezzel párhuzamosan az Epic klassz engine-prezentációt tartott a GDC-n – az erről készült videókat az 576 On-line-ról tudjátok lehúzni magatoknak. A hármas számú Unreal engine brutális vadállat, a prezentáció utolsó harmada (hősünk egy hatalmas, gótikus városban száguldozik, a kamera felemelkedik a házak fölé, kilométerekre ellátni, mindenhol TÖKÉLETES kidolgozású épületek) egész egyszerűen megdöbbentő volt. Szintén nagy hullámokat kavart *James Cameron* rövid látogatása. A rendező úr egy Xbox 2 projekten dolgozik, ami a jelenleg előkészítés alatt álló filmjére alapoz. Mivel Cameron jelenleg a **Battle Angel Alita** manga / anime filmverzióján munkálkodik **(Áááááááá. Aliens, valaki? Martin)**, valószínűleg az Xbox 2 játék is Alita kalandjaira épül majd. Vissza a technológiához: az NDL bemutatta az általuk fejlesztett népszerű middleware-csomag, a *Gamebryo* következő generációs változatát. A Gamebryo 2 az Xbox 2 architektúrára kihegyezett verziója nyártól áll a fejlesztők rendelkezésére. Az *Interactive Data Visualization* is az Xbox 2 felé kacsingat: a masszív lombozat élethű megjelenítésére specializált middleware-pakk, a *SpeedTreeRT* speciális változatát kínálják a következő generációs Dobozra. A technológia többek között az **Elder Scrolls IV: Oblivion**-ben kerül majd felhasználásra.

Noha a pletykált **Xbox 2** bemutató tényleg elmaradt, nem maradtunk következő generációs információk nélkül: a Gamespy stábja körbejárta a fejlesztőket, és a tőlük kapott infók alapján összeállított egy (természetesen nem hivatalos) specifikációs listát az MS új konzoljáról. Az Xbox 2 CPU alappilléreit három darab 3 GHz-en ketyegő PowerPC mag alkotja. Két instrukció ciklusonként, 64KB L1 cache (32 az adatoknak, 32 az instrukcióknak), egy mega megosztott L2 cache a három mag között. A fejlesztői rendszerek jelenleg (csak) két magot tartalmaznak három helyett. GPU: a Xenon (ez az Xbox 2 „munkaneve") GPU-ja az ATI X800-as szériáját váltó generációból kerül ki (Pixel Shader 3.0 támogatás) – a fejlesztők elmondása szerint jelenleg ez a létező legerősebb GPU. A grafikus alrendszer béta állapotban lubickol, a végleges verzió nyáron érkezik. A memóriáról kissé ellentmondó infók érkeztek, az Xbox 2 állítólag 256 mega rendszermemóriát tartalmaz (egyes források ennél többet valószínűsítenek). A háttértár tekintetében viszont mindenki arról beszélt, hogy kettes számú Box nem tartalmaz majd merevlemezt, a vinyó opcionális (az alapgépben nem lesz), külön lehet majd megvásárolni. A mérete még nem eldöntött. A memóriakártyák mérete 64 megától 1 gigáig terjed. Adathordozó: nem Blu-Ray, és nem is HD-DVD, hanem „hagyományos" duplasűrűségű DVD (DVD-9), maximális tárolókapacitása hét gigabájt. Az igazi meglepetést a kamera jelentette: bizony, bizony, a hírek szerint kapunk egy beépített USB 2.0-ás kamerát, 1.2 megapixel felbontással – állóképek és VGA videó rögzítésére egyaránt képes lesz. Felhasználási terület: fényképezkedés a profilhoz, online videochat és valószínűleg EyeToy-jellegű huncutságok is bejátszanak majd.



A hangszekció érdekes jószág: nincs dedikált audio-hardver, a dekompressziót a rendszer „izomból" oldja meg, a többit szoftveres úton végzi az Xbox 2. DirectSound3D repült, X3DAudio beköltözött. (A DS3D állítólag nem volt kellő-







képpen flexibilis). Végül lássuk a szoftveres vonalat. A Microsoft a következő „alapkövetelményeket" határozta meg az Xbox 2 játékokkal kapcsolatban: 1280x720 felbontás (gameplay és videó lejátszás), 16:9 képarány támogatása, 5.1 Surround Sound, anti-aliasing, valamilyen online funkcionalitás (minimum: Live Enabled). Ismét lehetőségünk lesz saját zene bepakolására (támogatott formátumok: MP3 és WMA). Nagyjából ennyi, ismét hangsúlyozom, hogy ezek nem hivatalos adatok, hanem a cégeknél vendégeskedő (még nem végleges!) fejlesztői rendszerek alapján összekapart infócsokor – az E3-on majd kapunk szépet, jót, hivatalosat is. **(Jóvanna', asszem' veszünk Xbox 2-t is a TV alá. :) Hátha lesz rá World of Warcraft. Martin)**

NINTENDO

A Nintendo viszonylag komolyan (a szokásosnál jobban) képviseltette magát a GDC-n, de sajna konkrétumot nem sokat mondtak, különösen a **Revolution**ről nem. Satoru Iwata (a cég



elnöke, ugye) tartott egy jó hosszú beszédet, amiben a változás / változtatás fontosságáról beszél, lényegi infókkal pedig mindenki kedvence, a tavalyi E3-on nagyot alakító *Reggie Fils-Aime* szolgált. Reggie beszélt például a régóta készülő **Mario 128**-ról: korábban még mindenki (beleértve hősünket is) határozottan állította, hogy az új „nagygépes" Mario Cube-ra fog megjelenni. Most viszont azt mondta a jóember, hogy nem döntöttek el a célplatformról, sőt, a játék valószínűleg csak videó formájában lesz bevizsgálható az E3-on. Ez pedig inkább a Revolution felé mutat, hölgyekurak (az E3-on ez is kiderül). Az új, egyelőre még (mindig) pontos cím nélküli **The Legend of Zelda**-val viszont minden a legnagyobb rendben, a játék 2005 év végén egészen biztosan meg fog jelenni az Államokban. (Európáról nem



esett szó, remélhetőleg mi is megkapjuk még idén). A GDC-n új trailert mutogattak a játékból, az 576 Online-ról tölthető (brutális jónak tűnik, az év végi szezon egyik gyöngyszeme lesz ez a játék...). Reggie beszélt egy kicsit a Nintendo a jövőt érintő terveiről is: a cég bővíteni kívánja a kapcsolatait a third party fejlesztőkkel / kiadókkal. Jelenleg a Namco-val, a Sega-val és az Electronic Arts-al szeretik nagyon egymást, de komolyan masszírozzák a többieket is Gamecube-exkluzív tartalom ügyében. A másik csapásirány az online (is) játszható anyagok frontja: Reggie szerint a Nintendo eddig nem nagyon figyelt oda az online játékokra, és nem látta el a fejlesztőket a megfelelő eszközökkel ahhoz, hogy ilyen játékokat gyártsanak. A jövőben ez meg fog változni – a következő generációs Nintendo konzolnak ezen a téren (is) erősnek kell lennie. A még távolabbi jövőbe pillantva: a Revolution fejlesztőkészleteket időben ki fogják szállítani a fejlesztőkhöz – a Retro Studios (és gyaníthatóan több „belsős" Nintendo-csapat) már most Rev-projekten dolgozik. A gép a konkurencia új masinájával (értsd: Sony és PS3) nagyjából egy időben fog megjelenni. **(Na, el sem hiszem. Revolution = online. Kezdhetitek behúzatni a kábeleket srácok. Martin)**

SONY

Végül lássuk a Sony-t, akiket nem véletlenül hagytunk a felsorolás végére: ők nagyon titkolóztak, és a GDC-t abszolút szakmai (tehát a fejlesztőket, nem a vásárlókat) megcélzó rendezvényként kezelték (talán azért, mert az is... :-). Hosszú előadást a tartottak a **Playstation 3** programozásának alapkérdéseiről, a többség számára abszolút érdektelen részletekkel most nem untatom a Nyájas Olvasót, legyen elég annyi, hogy noha a Cell és a PS3 rendkívül komplex szerkezetek lesznek, programozni nem lesz nehéz őket – a Sony tisztában van vele, hogy egy új konzol megjelenésével nem szabad teljesen új API-t (applikációs interfészt) kényszeríteni a fejlesztőkre. A PS3-ból a jól bevált OpenGL egy speciális, kifejezetten az interaktív tartalom (így a játékok) hathatós előállítására kihegyezett verzióján, az Sony és a *Khronos* által közösen fejlesztett OpenGL/ES-en keresztül lehet majd kifacsarni a vizuális dzsúzt.

Nem kifejezetten GDC téma, de ha már Sony, itt említjük meg: továbbra is hatalmas kérdőjel villog a **PSP** európai premier-időpontja helyén. Az új zsebkonzolnak (kezdetben) az amerikai premierrel egy időben (azaz március végén) kellett volna megjelennie – mint tudjuk, nem tett ideját. Később április végéről szóltak a pletykák, majd ez az időpont is irreálisnak bizonyult – mint kiderült (eddig ez az egyetlen hivatalos infó), a Sony előbb a dél-koreai premiert szeretné lezavarni májusban, Európa csak ez után kaphat a PSP-ből. A dolgok jelenlegi állása szerint két időpont tűnik valószínűnek, vagy-vagy alapon: az optimisták nyár közepére / végére várják a szerkentyűt, a pesszimisták pedig a karácsonyi szezonra – azaz októberre / novemberre. Remélhetőleg nem az utóbbiaknak lesz igazuk... **(Egy ezrest a nyár végére. Martin)**

MAZSOLÁZÓ

PSP: SZOLID AMERIKAI START

Március huszonnegyedikén az Államokban is elstartolt a PSP. Mivel a Sony máig nem tett közzé hivatalos adatokat a gép amerikai startjáról, kénytelenek vagyunk a piaci elemzők becsléseire hagyatkozni. Az *American Technology Research* 150 üzletes mintán végzett felmérése szerint nagyjából a boltok egyharmada adott túl az első héten a komplett PSP-készleten: a szakboltokban (GameStop, Electronics Boutique) általában tisztára pucolták a polcokat a vásárlók, míg a nagyobb, nem videojátékokra specializált, komolyabb készletekkel rendelkező játékáruházakban (Toys 'R' Us) és a hipermarketekben (Wal Mart, Target) még most is minden gond nélkül lehet PSP-t vételezni. Az ATR becslése szerint 475-575 ezer PSP fogyhatott az első héten, ami (szerintük) „szolid, de nem kiemelkedő" szám. Emlékeztető: a Nintendo DS-ből nagyjából félmillió darabot adtak el az első héten az Államokban (igaz, hogy egy jóval kedvezőbb, karácsony előtti időszakban). A Sony idén 5 millió PSP-t szeretne a vásárlók kosarában látni Amerikában. **(Na Liki fiam, hozok neked egyet májusban az E3-ról. Targetből vagy Wal Martból legyen? Martin)**

HILLARY VS. VIDEOJÁTÉKOK

Havi „kis színes bulvárhírünk" következik: New York szenátora, az egykori first lady, *Hillary Clinton* március végén éles hangú kirohanást intézett az erőszakos videojátékok ellen, különös figyelmet szentelve a (mindenki által szívesen rugdosott) GTA-sorozatnak. A jelenleg a Demokrata Párt színeiben politizáló asszonyság több millió dolláros kutatás indítását sürgette, mely a videojátékok fiatalkorúakra kifejtett hatását vizsgálná, mert véleménye szerint ezek a produktumok „a média csendes pestiseként" rossz példát állítanak a gyerkőcök elé. Mrs. Clinton egyébként egyértelműen a konzervatívabb republikánus szavazók lelkére próbál hatni az ilyen kirohanásaival – a hírek szerint ugyanis valószínűleg elindul a 2008-as elnökválasztáson. **(Inkább a férjével csinált volna valamit a hölgy, szegény Clinton Úrnak Mónikára kellett fanyalodnia... Martin)**

PSP VÉDŐTOK - HÉTMILLIÓÉRT

A PSP mellé két dolgot kell kapásból megvenni: egy Memory Stick Duot és egy hordtásákát / védőtokot. A tok a szép nagy képernyőt, meg a csinos burkolatot védi a gonosz karcolódásoktól – vagyis tényleg kötelező beszerzés. Hordtáskát vagy védőtokot lehet venni 20 dolcsiért, az egyedi / dizájnos darabok ennek a háromszorosába is fájhatnak, de ha IGAZÁN villantani akarsz a géppel, New Yorkba kell re-





pülnöd, hogy a Simmons Ékszerzüzlet által (megrendelésre) gyártott PSP-vádőtokot szerzed be magadnak. Simmons-ék nem aprózták el a dolgot: huszonnégy karátos aranykeret, nyolckarátos gyémántokkal sűrűn díszítve, mindehhez krokodilbőr hátlap. Te, Kedves Olvasó, ki múlt héten rátetted a mancsod a lottó-főnyereményre, már veheted is a repülőjegyet: a korábban a hip-hop bizniszben nyomuló (a Def Jam kiadó társalapitója volt) Simmons úr tárt karokkal vár minden érdeklődőt, és szerény 35 000 dollár (6.73 millió forint, a first class repülőjeggyel és egy jobb szállodával együtt sem több 7.5-nél...) kicsöngetése fejében már csomagolja is a dizájnos burkolatot. (Plusz vehetnél a kedvenc lapod szerkesztőinek egy-egy jobbfajta olasz sportkocsit is – a felajánlásokat a 576konzol@576.hu mailcímre várjuk... :-) **(Na ilyet nem hozok neked májusban Likikém... Martin)**

NBA: KOSÁR MINDENKINEK

Az Amerikai Baseball Ligával ellentétben (akik eladták az exkluzív jogokat az EA-nek a következő egymillió évre :-) az *NBA (National Basketball Association)* vezetősége a nagyközönség számára is előnyös szerződést hozott tető alá a vezető játékkiadókkal. A március végén szentesített 5 éves kontraktus értelmében a kosárlabda szövetség öt kiadónak garantálja a licenc használatát, így az *Electronic Arts*, a *Take-Two Interactive*, a *Midway Games*, a *Sony* és az *Atari* egyforma eséllyel indulhat a piac meghódítására. Az EA és a Take 2 elsősorban multiplatform szimulációkon dolgozik majd, míg a Sony PSP-re és PS2-re fog kihozni kosaras címeket. A Midway az *NBA Ballers*-hez hasonló, könnyedebb, árkád-jellegű produkciókon töri a fejét, de az Atari sem marad tétlen, évente érkeznek majd az elsősorban a fiatalabb korosztályt megcélzó *Backyard Basketball* játékok a kiadó égisze alatt.

ÚJ PSX MODELLEK A SONYTÓL

A Sony újragondol: villámgyorsan leállítják az eredeti **PSX** modellek (a PS2-t DVD íróval, internetes és multimédiás képességekkel ötvöző masina, ugye) gyártását – mivel a gép az utóbbi időben meglehetősen szerényen muzsikált a japán piacon. A jelek szerint azonban ez nem jelenti a gép halálát: hamarosan (áprilisiban) új PSX modellek támadják be a japán boltok polcait. A DESR-7700 és DESR-5700 kódnevű szerkentyűk által felsorakoztatott újdonságok listáját a Sony egyelőre nem tette közzé, annyit tudni csak, hogy erősen a PSP kompatibilitásra játszanak velük – azaz a felvett filmeket / zenét memory stickre másolva kapásból az új zsebkonzolon is lejátszhatjuk. Az árszabás továbbra is jó durva: a *DESR-7700* (250 gigás HDD) 767, míg az „olcsóbb" *DESR-5700* (160 gigás HDD) 576 dollárnak megfelelő yenért lesz kosárba pakolható. A Sony eddig nem forgalmazta a PSX-et Japánon kívül – a PSP-vel való „közös használatra" kitenyészett verziót talán már fogják. **(Bakker, pedig de jó lenne egy ide a szerkesztőségbe... Martin)**

NDS: LENDÜLETES ANGOL PREMIER

Sikeresen, sőt, kiemelkedően sikeresen startolt a Nintendo DS az Egyesült Királyságban: a premier hétvégéjén (azaz szerény három nap alatt) *nyolcvanhét ezer példány* talált gazdára a duál képernyős zsebkonzolból. Ez pedig nagy dolog: soha, semmilyen konzolból nem adtak még el ennyit ilyen rövid idő alatt a ködös Albionban. A „normál" GBA hatvanhétezer példánnyal nyitott, a GBA SP-ből negyvenhétezer fogyott a premier hétvégéjén, és az eddigi csúcstartó (meglepetés: a Gamecube-ról van szó, Angliában a jelek szerint szeretik a Nintendót) is erősen le van maradva az NDS mögött - a Kockából „csak" hatvankilencezer darabot pakoltak a kosarakba angol barátaink a gép 2002-es debütjekor. **(Hajrá DS! ...és hajrá PSP! Martin)**

liquid

BATTLESTATIONS: MIDWAY

VIRTUÁLIS TENGERI HADVISELÉS – KONZOLRA HANGOLVA

„És mecha van e benne a végén?" – szegezem a (gyenge) poénnak szánt kérdést Nyulászi Zsoltnak, a **Battlestations: Midway** mögött álló kreatív elmének. Zsolt elvigyorodik, és megrázza a fejét. *„Nincs. Viszont vannak benne hatalmas csatahajók. Az majdnem olyan, mint egy mecha, nem?"*



Nehéz a játékzsurnaliszta sorsa: csupa szenvedés és nélkülözés. Vacsoraasztalhoz ültetik, megetetik, megitatják, másnap reggel tejeskávét és péksüteményt tömnek a szájába, zaklathatja a hülye kérdéseivel a fejlesztőket, a kezébe nyomják az irányítót, mellé rendelnek valakit segítségül, hogy ne az analóg karral próbáljon lőni, és a végén még meg is dicsérik, hogy lám, milyen kis ügyes volt, nyolcadszori próbálkozásra csak sikerült végigvinnie azt a borzalmasan bonyolult missziót. A fent vázolt eseménysort szokták szaknyelven Press Day-nek hívni. A press day az újságírókat megcélzó összeröffenés, gyors (de annál tartalmasabb) bemutató, amely egy új játékot (vagy játékokat) hivatott beharangozni jóval a megjelenés előtt. Az 576 Konzolnak a Battlestations: Midway sajtónapján volt szerencséje részt venni március utolsó napjaiban. A Midway-t a magyar *Mithis* (Nexus: The Jupiter Incident) fejleszti, a kiadásért és forgalmazásért pedig az angol SCi (Conflict-sorozat) felel.

A Battlestations: Midway akcióstratégia, így egybe írva. „Az meg micsoda?" – kérdezheti a Nyájas Olvasó, joggal. A kérdés megválaszolását kicsit távolabbról kell kezdenünk (nagy késztetést érzek rá, hogy Ádámtól-Évától, de a viszonylagos helyszűke miatt megpróbálom rövidebbre fogni), akkor rögtön világos lesz minden.

Tehát: a Battlestations: Midway a második világháború Csendes-óceáni hadszínterére, ott is a tengeri ütközetekre, és az 1941 végétől 1942 júniusáig terjedő időszakra koncentrál. Mit lehet kihozni egy ilyen témából? Adja magát, hogy akkurátus, keményen a részletekbe menő, hardcore szimulációt, négyszáz oldalas kézikönyvvel, a játékot hard fokozaton végigtolók jó eséllyel indulnak egy tengernagyi posztért a komoly tengeri haderőt fenntartó államok hadseregeiben. Második lehetőség: jófajta stratégiát, százféle egységgel, erőforrás-menedzsmenttel, masszív tengeri összecsapásokkal. Harmadik verzió: könnyed, de annál látványosabb akciójátékot, hatalmas robbanásokkal, bőségesen spricckoló artériás vérrel, a süllyedő hajókról üvöltve (és lángolva!) leugráló matrózokkal, meg persze vidáman hancúrozó cápákkal megfűszerezve. A Battlestations Midway bája (és ereje) abban rejlik, hogy a fentebb felsorolt magas labdák egyikét sem üti le igazán – és mégis leüti mindegyiket.

A Mithis-nél dolgozó srácok fogták a fent említett három zsánert, vetettek rájuk egy alapos pillantást, és elkezdték belőlük kiszemezgetni az igazi, mindenki számára átélhető, megtapasztalható játékélményt nyújtó elemeket. A szimulációból csak az alapokat tartották meg: a Midway-ben felvonultatott (közel hatvanféle) vízi / légi jármű mindegyike hihetően, a realitáshoz közel álló módon szeli át a levegőt vagy az óceánt. Az irányításuk természetesen nem reális (sokkal inkább árkád), nem kell pilótavizsga egy vadászgép vezetéséhez, viszont nem rugaszkodnak el teljesen a valóságtól – a repülőgépekre hatnak az alapvető fizikai erők (így például áteshetnek), és a hatalmas anyahajókkal sem fogunk motorcsónak módjára cikázni. A stratégia taktikává szelídült: nincs erőforrás-menedzsment, korlátozott számú egység áll rendelkezésünkre (és az sem rögtön, de erről majd később), nem kell bonyolult menükkel bajlódnunk, bármilyen parancsot kiadhatunk egyetlen gombnyomással. Az akciórész hangsúlyos, de remekül belesimul a játék egészébe: tulajdonképpen arról van szó, hogy *bármikor, bármilyen* egység felett átvehetjük az irányítást – ilyenkor kapásból az akció kellős közepében találod magad, és személyesen oszthatod az áldást.

A legjobb az egészben az, hogy működik, méghozzá (eddigi tapasztalataim szerint) tökéletesen. A műfajok ilyen jellegű keverésénél gyakran felmerül a „mindent akartunk, de semmit nem sikerült megvalósítanunk igazán" probléma. A Midway sok mindent akar, és sok mindent teljesít. A játék utolsó harmadában már masszív tengeri ütközeteket vívunk, több tucat egység harcol a vízen és levegőben – a küzdelem mégis átlátható, és ami a legfontosabb, irányítható marad. A titok nyitja: ügyesen megalkotott mesterséges intelligencia. Egyértelmű, hogy nem tudsz *mindenhol* ott lenni, egy átlagos ütközetben több olyan poszt is van (a „bázisodnak" számító anyahajó, az ellenséget támadó repülőgépeid és csatahajóid) ami folyamatos odafigyelést igényelne – elvileg. Az MI *gyakorlatilag* a teher nagy részét leveszi a válladról. Okos, de nem annyira, hogy megnyerje neked a missziót. Védekezésben nagyon jó, támadásban közepes, kezdeményezésben pedig kifejezetten gyenge. Azaz: nem kell attól tartanod, hogy egy kósza repülőgépraj darabokra szedi az anyahajódat, amíg te az ellenséges flotta széttorpedózásával vagy elfoglalva. Nem fogja, az MI megvédi az anyahajót, masszív légvédelmi tüzet zúdít a támadókra, ha kell, más hajókat is bevon. Dönthetsz persze úgy is, hogy hagyod a fenébe a támadás személyes levezénylését: egy mozdulattal (az egységek között a digitális paddel lehet váltogatni) máris visszatérsz az anyahajódhoz, és TE pörkölsz oda a levegőben idegesítően zümmögő, állig felfegyverzett géplegyeknek. A támadásod ekkor sem szakad meg, az MI mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy sikeresen léket üssön az ellenséges anyahajóba. Ha elmúlt a veszély, ugorhatsz is vissza a repülőgépbe, és... Intenzív, nagyon intenzív élmény, srácok.

A Battlestations Midway taktikai szekciója több szinten működik. Első szint: a megfelelő egységek kiválasztása. Az anyahajódról például többféle repülőt küldhetsz fel (vadászgép, torpedóvető, zuhanóbombázó), és a légvédelmi ágyúkat is használhatod (az általam kipróbált Xbox-os verzióban a bal ravasszal lehetett váltogatni a fegyverzet-típusok között). A csatahajókkal ágyúzhatsz (nem kell külön-külön bajlódnod velük, az egyik analóg karral egyszerre célzol az összes ágyúval, a másikkal a hajót irányítod), használhatod a légvédelmi ütegeket, és mélységi bombákat szórhatsz az odalent ólálkodó tengeralattjárókra („a tengeralattjárók olyanok a játékban, mint a mesterlövészek egy FPS-ben" – halljuk a bemutató során). Második szint: az egységek irányítása. Bármelyik egységet irányíthatod közvetlenül, vagy egy felülnézeti taktikai térkép segítségével. Nem kell megijedni, nem bonyolult: egy gombnyomás, és kiválasztottad az egységet. Még egy gombnyomás, és már megy is oda, ahova akarod – ha úgy óhajtod, a kijelölt célpontot is megtámadja. Harmadik szint: a személyes közreműködés helyének / időpontjának megválasztása. Te vagy a legjobb lövész, a legjobb pilóta, a legjobb hajóparancsnok a seregben. Ahol megjelensz, ott várhatóan fordul a hadiszerencse (kérdés, hogy merre... :-). Át kell látnod a helyzetet, és el kell döntened, hogy hol van leginkább szükség rád.

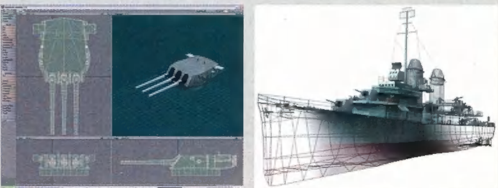
Nem beszéltem még a Battlestations Midway (első blikkre) legmegkapóbb aspektusáról, a grafikáról. A játék PC-re, Playstation 2-re és Xbox-ra készül párhuzamosan, mi a PC és Xbox verziót tudtuk kipróbálni. Jelenleg a pécés inkarnáció néz ki a legjobban, de az Xbox-os már most szorosan ott liheg a nyakában – és ez még nem a végleges verzió, az ígéretek szerint fejlesztenek rajta. Látványosan hullámzó / tükröződő víz, gyönyörűséges robbanások, opcionálisan bekapcsolható post-process effektek (amitől úgy néz ki a játék, mint egy korabeli filmhíradó) kényeztetik a látóidegeket. Hatalmas küzdelmek dúlnak hatalmas területen: a játék pályái akár 50 négyzetmérföldesek is lehetnek, gazdagon benépesítve. A hajók és repülők kidolgozottsága jeles, „működés közben'" és pusztulásukban egyaránt.

Apropó pusztulás... amikor a 35 ezer tonnás japán Fuso két tucat ágyúja végre ráfordul a célpontra (rengeteg apró zöld pötty jelzi a célkereszt körül, hogy mindenki tüzelésre kész), és meghúzod a jobb ravaszt... Édes Istenem, azt látnotok kell. *Tényleg mecha*, egy brutális acélmonstrum, ami a kénköves poklot okádja a torkából. Pusztítás-orgia, óda a destrukcióhoz.

A Battlestations Midway single player kampánya egy zöldfülű amerikai tiszt történetét meséli el, tizeniksz misszión keresztül. Az egyjátékos kampány ravasz módon van felépítve: az első küldetések *színtisztán* az akcióról szólnak, egy kis PT boat parancsnokaként vágsz lángoló rendet az ellenség soraiban. A történet előrehaladtával válik egyre komplexebbé a játék. Először csak egy egység szegődik melléd, aztán többet is irányíthatsz, a végső megmérettetésben pedig te parancsolod az egész Midway-i csatát. Az ötlet jó: a Midway az akciójátékok rajongóinak (is) esélyt ad arra, hogy az irányítás fokozatos, a feladatokba integrált megtanulásával később taktikai zseniként egy komplett flottát az akaratuk alá hajtva érjenek el sikereket. (Zárójeles megjegyzés: több egység irányítása alapból sem túl bonyolult, az általam kipróbált két misszió a játék utolsó harmadából származott – itt már egy csomó egység állt a rendelkezésemre, és kb. fél óra elteltével tökéletesen uraltam mindent, a kontrolleren teljesen logikusan vannak elrendezve a különféle funkciók.)

Kapunk aztán egy vaskos, Xbox-Live-on és PS2 Online-on keresztül játszható multiplayer móduszt, ami – a Mithis-es srácok elmondása szerint – legalább akkora figyelmet kapott a fejlesztés során, mint az egyjátékos mód. Itt (a dolgok jelenlegi állása szerint) maximum nyolcan eshetünk majd egymásnak, kisebb egységcsoportokat, vagy egyes egységeket irányítva. Én a fentebb emlegetett monumentális japán Fuso-ból osztottam a halált – nagyon kellemes volt, egészen addig, amíg az egyik kolléga orvul meg nem torpedózta a hajót, miközben én egy szemtelen romboló masszírozásával voltam elfoglalva. A multi kifejezetten jó mókának ígérkezik, ahol (a látottak alapján) az egyéni ügyességedre és a csapattársaiddal való együtt működésre egyaránt szükség lesz.

A Battlestations: Midway a tervek szerint valamikor idén szeptemberben fog megjelenni, mindhárom megcélzott platformra párhuzamosan. Teljes szívemből drukkolok neki: magyar fejlesztés, és végre egy olyan játék, amit valószínűleg nem csak *ezért* fogunk szeretni.



INTERJÚ

Kihasználtuk ■ lehetőséget, és a játék bemutatója után mikrofonvégre kaptuk **Nyulászi Zsolt**ot, ■ *Mithis* kreatív direktorát (nem utolsósorban: a játék alapötletének kiagyalóját). Zsolt igazi öreg róka a szakmában: tíz éve foglalkozik játéktervezéssel, már az első magyar pen & paper szerepjátékok (a Magus és a Codex) megszületésénél is ott bábáskodott, plusz számos regény fűződik ■ nevéhez. Imhol az interjú:



576: Előző játékotok, a Nexus: The Jupiter Incident űrben játszódó stratégia volt. Mi inspirálta ■ nagy ugrást ■ távoli jövő csillagóceánjából a közelmúlt tengeri ütközeteibe?

Nyulászi Zsolt: Igazán nem kellett nagy inspiráció, engem legalábbis mind a két téma nagyon érdekel. A sci-fi is és a hadihajók is gyermekkorom nagy szerelmei, és mint ■ legtöbb öregedő ember :) nosztalgiázom.

576: A Battlestations: Midway valós, történelmi eseményeket dolgoz fel. Mennyire törekedtetek a missziók tervezésénél a történelmi hűségre?

NYZS: Törekedtünk rá, de ■ játékélmény az első. Mivel ■ singleplayer gerince az amerikai hadjárat, és ők a háború első 6 hónapjában gyakorlatilag folyamatosan csak vesztettek és visszavonultak, ami ugye nem valami nagy játékélmény, szóval, sejtheted, kellett trükköznünk a történelemmel. Vannak történelmileg hű csatáink, és olyanok is szép számmal, amik kicsit azért másként történtek, vagy éppen csak megtörténhettek volna. Azt szoktam mondani, hogy egy játékos számára a Midway történelem hű, egy történész számára viszont maga a rémálom.

576: Milyen kutatómunka előzte meg a játék fejlesztését?

NYZS: Nagyon sokat olvastunk és az internet is aranybánya. A magyarnyelvű könyvekből hamar kifogytunk, a kiadónk küldi számunkra polc-számra a különféle elvadult angol szakkönyveket. Van például 900 oldalas könyvünk csak a korszak japán cirkálóiról, másik a rombolókról... stb. Mindenről! A modelleket eredeti, méregdrága, hatalmas tervrajzok alapján építjük, valamint az összes repülőt összerakja nekünk műanyagból és kifesti eredetire egy profi modellező.

576: A Nexus kizárólag PC-re jelent meg. Mennyire volt nehéz konzolokra (is) tervezni / megalkotni a Midway-t?

NYZS: Nehéz volt. Ne is tagadjuk, nincs benne tapasztalatunk. Igazából minden játék csak játék, nincs a konzolos gamékban semmi misztérium. Nem ez a nehéz, hanem az, hogy elfogadd és megértsd, hogy ■ konzoljátékosok mások, mint ■ PC-sek. Ők is játékot akarnak, de mást és máshogy. Mások a tradíciók.

576: Milyen különbségek vannak a két (Playstation 2 és Xbox) konzolos verzió között?







NYZS: Maga a játék ugyanaz, csak a grafikát kellett a PS2 lehetőségeihez igazítanunk. A modellek kicsit kevesebb poligonból állnak, a víz megjelenítésére is más technikát kellett használnunk.

576: Mennyire fektettek hangsúlyt ■ multiplayer szekcióra?

NYZS: A Midway legalább annyira multiplayer játék, mint single. És nem csak PC-n, és nem csak lokális hálózaton, mert ■ PS2-online és az Xbox-Live is bele került. A játékélmény nagyon alkalmas ■ multizásra, majd meglátjátok!

576: Volt olyan pillanat, amikor a multiplatform irányultság miatt el kellett térnetek az eredeti terveitektől? Magyarán szólva: találkoztatok e „na nem, ezt konzolon nem lehet megcsinálni, hagyjuk inkább" problémákkal?

NYZS: Persze. Mind gamedesign, mind technológiai oldalról voltak ilyen döntések. A konzolok grafikai lehetőségei eltérőek, a memória limitált, és egy nagy látótávolságot kínáló és sok egységet megjelenítő játéknál ez bizony komoly trükközést igényelt. Ugyanez igaz ■ gamedesignra is, hiszen irányítanod kell tudni mindent a kontrollerrel, 640x480-as felbontásban kell gondolkodnod, és mint mondtam, mások a konzoljátékosok elvárásai. De nem mondanám azt, hogy sokat változtatunk az eredeti terveken, inkább úgy fogalmaznék, hogy nyomban teljesen átterveztük ■ játékot, amint kiderült, hogy konzolokra készül. Utólag is sokat dolgoztunk és finomítottunk mindenen, az elejétől egészen mostanáig.

576: Hány ember dolgozik jelenleg a játékon?

NYZS: Jelenleg több mint 40 ember és ezen felül még külsősök is.

576: Szerinted mik ■ Midway legfőbb erősségei? Miért fogja valaki azt mondani, hogy „oké, nekem KELL ez a játék"?

NYZS: Látványos ■ grafika és hatalmas szabadságot nyújt ■ játékrendszer. A hajóktól és tengeralattjáróktól a repülőkig számtalan járművet próbálhatsz ki. Ráadásul az akció mellett lassan kibontakozik egy taktikai/stratégiai jelleg is, ami nagyon egyedi bukét ad a Midway-nek.

576: Végül a kötelező kérdés: ■ Battlestations: Midway után számíthatunk e tőletek újabb konzolos játékra? Következő generációs tervek, esetleg? :-)

NYZS: Hogyne. Elköteleztük magunkat a konzolos játékok mellett. Vannak konkrét terveink is, már többek is puszta terveknél, de tudod, a kötelező kérdésre ■ kötelező válasz: „erről még nem beszélhetek". :)

576: Kösz az interjút, és sok sikert a játék befejezéséhez!

NYZS: Köszi, hogy figyeltek ránk!



MI ÚJSÁG AZ ARCADE FRONTON?

Ismét egy első negyedév, ■ pénzügyi évek vége, amikor is az arcade világ két nagy rendezvénye, az európai ATEI és a japán AOU kapcsán le lehet vonni ■ konzekvenciákat, el lehet merengeni a jövőn és jóslatokba lehet bocsátkozni a világ játéktermeit illetően. *James Hutchinson* Crashlander comic stripje öt kockában próbálja láttatni ■ jövőt – temető, szürke, esős idő, feketeruhás emberek állnak egy sír körül, amelybe érméket dobálnak – az utolsó stripen pedig a fejfa: The Arcades, élt 1972 – 2005.

És a helyzet nem csak Londonban vagy Tokióban rossz, tavaly őszre ■ pesti GameExpo is a félkarú rablók, a rulett-asztalok és az elektronikus pókermasinák bemutatójává degradálódott, ahol az érdemi árkád felhozatalt egy valószínűleg véletlen idecsöppent Battle Gear 3 autóverseny (Namco) és egy 20 játékot tartalmazó multi képviselte – ez utóbbiban pedig egyedül ■ Defender klón volt használható valamire.

(Személyes üzenet a magyar árkádüzemeltetőknek: tessék F-Zero AX-et hozni és OutRun SP-t, mert ■ Sega Rally bár tökéletes, de kicsit már megkopott, ötöd- és tizedvonalbeli játékokat tartalmazó ócska szétvert kabinetekbe viszont nem dobálom a százasaimat. És a barátaim se. Sőt, azok további barátai se.)

AOU 2005

Az ez évi Operator's Union is a kártyás ■ az online játékok jegyében telt el – amely jelenleg (sajnálatos módon) mindkét aspektusból nézve „Japan only": csak ott van meg az ■ fizetőképes, érdeklődő kereslet a kártyás játékok iránt és van elégséges és elérhető infrastruktúra a játéktermek online összekötésére. Amerikából hiányzik az előbbi, (főleg Kelet-) Európában pedig mindkettő.

SEGA/SAMMY

Bár ■ Sammy nagy részben tulajdonolja ■ Sega-t, minden évben külön szekcióban állítják ki játékaikat. A Sammy most is ■ verekedős játékait hozta el – a The Rumble Fish 2 és a NeoGeo Battle Coliseum játszható formában kerültek kiállításra. Ez utóbbi bár nevében inkább az SNK IP-re utal, rendszerében ■ King of Fighters-höz áll közelebb (külön gombok ■ különböző erősségű támadásokhoz) – ■ tavaszra ígért (természetesen csak Japánban) gépen 34, ■ NeoGeo-ról ismert karakter választható és játszható. A Rumble Fish 2 grafikájában nem változott sokat az ■első részhez képest, a fejlesztések legjava az alaprendszert érintette (boost dive, heal, testtájak szerinti sebzés). Meglepetés volt a Network Horse Race – bár nem igazán lehet eldönteni, ebben a hálózatot vagy ■ témát szánták újdonságnak (mert egyik sem az).

Biztos befutók azonban a kártyás játékok – a Romance of the Three Kingdoms sem kerülhette el sorsát és Sangokushi Taisen címen kártyás játékmenetet kapott. Ez azonban

Sangokushi Taisen

nem ■ szokásos képernyős parti: ■ kártyák a kézben vannak, melyeket a gép szenzorja olvas le, és annak adatai ■alapján mozgatja a szereplőket ■ játék világában. A kártyák kivitelezése önmagában is művészi, különböző manga művészek készítették rájuk az illusztrációkat, így közvetlenül gyűjteménybe is helyezhetők.

A Sega három Chihiro boardos játékot is ígért: a Sega Network Mahjohng MJ2-t, a korábban említett Sangokushi Taisent, és a Sega Golf Club Network Pro Tourt. Ezeken túlmenően került ■ ■ sötét termek sportrajongóinak örömére ■ hálózati támogatást kapott World Club Champion Football European Clubs 2004-2005, spanyol, olasz angol és holland klubcsapatokkal. Mindegyik géphez vásárolhatók IC kártyák, melyekre a játék befejeztével a gép lementi a játékos beállításait, csapatait, győzelmeit. Az IC kártyás ötlet nem teljesen

Sega Golf Club Network Pro Tournament

új, már a F355 és az F-Zero AX ■ képes volt VMU-t és GameCube memóriakártyát fogadni ■ az otthoni Dreamcasttal vagy GameCube-bal játékmentéseket cserélni, valamint ez utóbbihoz egyedi járműveket tartalmazó License Cardok is voltak elérhetőek.

Bár ■ Naomi 3 már kész, de nem kerül süllyesztőbe a Naomi 2 board sem – ■ ROM-os megoldások kezdenek kicsit szűkössé válni, így a GD-ROM kiegészítésre folyik ■ fejlesztés (Senkou no Rondo ■ ■ Melty Blood: Act Cadenza a Grev és az Ecole prezentálásában). Hihetetlen kis hardver ez a board, hiába az erőmű Chihiro vagy a Triforce, a Sega programozói csodákra képesek saját gyermekükön!

KONAMI

A Konami ebben az évben csak kevés újdonsággal rukkolt elő. A legtöbb kiállított gép már látható volt korábban is, ezeknél az újdonságot főleg az online lehetőség bevezetése jelentette. A Mahjong Fight Club 4 Online (ez az érintőképernyős E-Amusement kabinban: ■ Mahjonghoz egyébként 14 gombra lenne szükség), ■ kártyás Wrestle Arena Battle Climaxx! 2, ■ külön érmés Gauntlet utánérzés Monster Gate II néven, a Bishi Bas-

Mahjong Fight Club 4 Online

hi Champ Online minijáték kollekció ■ társaik – amiket soha nem láthatunk majd európai játéktermekben (breaking news: ■ Westend játéktermében most van négy Sega SpikeOut online gép, ezek vajon tényleg a hálóra vannak kötve, vagy csak reklámcélokat szolgál ■ divatos felirat?).

Újdonság volt viszont a Dance 86.4: Funky Radio Station és ■ Toy's March, már amennyiben ■ bemani gépeket újdonságként lehet még elkönyvelni. Mindkét játék szép anime témájú a szokásos egyszerű irányítással (sőt, a Dance 84.6-ben háromra csökkent ■ lehetséges irányok száma: bal, közép és jobb – bonyolítás viszont a bomb subsystem, ami nullázza ■ combo mérőt, ha bizonyos feltételek mellett bármelyik irányon rajta ■ a játékos), ami oly sok embert vonzott már ezekhez ■ gépekhez, és nem csak a hardcore rétegekből.

TAITO

A Taito standja a Type-X boardról szólt. A TX egy olcsó, PC alapú board, és mint ilyen, szép reményekkel kecsegtet – az olcsó kivitelezés és az olcsó fejlesztés: PC programozót minden bokor...khm, egyetemen találni már (érdekes lenne utánajárni, hogy miért nem érdeklődnek ■ fiatal programozók a nem-PC platformok iránt. Az x86 CISC siralomvölgy, ezzel szemben az ARM RISC programozása például felemelő érzés). Pár jellemző: WinXP, 2.5 Ghz Celeron P4, Intel 865G chipset, DDR266 DIMM memória, ATI Radeon videó alrendszer (9200SE-től X800XT-ig bármi). Amit a Taito erre ■ platformra tervez: Half-Life 2 Arcade (!), Gigawing Generations, Chaos Breaker. Ami pedig kinn volt: Usagi Online és Harakari Professional Baseball – mindkettő a Type-X köré épülő Nesys TP kabinetben. A kabinet fő aduászai a netkapcsolat és az érintésérzékelés, hasonlóan a Konami E-Amusement kabinjához.

Gigawing Generations

A nagyágyú ■ Battle Gear 4 – nagyfelbontású non-interlaced monitorokkal és 5.1 hangrendszerrel megszerelt Type-X kabinetben. A Taito sikeresen tartja ■ kapcsolatot ■ japán fejlesztőkkel: olyan neveket tudhat a hardverei mögött, mint az Arc System Works, a Success, az Arika, a Cave vagy ■ híres-neves Treasure. És, hogy ■ TX ne csak Japánban hódíthasson: az amerikai Raw Thrills stúdió dolgozik a Fast and Furious (mivé is ferdítették itthon, Fék nélkül vagy mi ■ szösz?) ■ ■ Target: Terror játékokon.

Az F&F jól belátható az ■ nagysikerű Need for Speed: Underground játékai alapján,

Battle Gear 4

a Target: Terror pedig ■ szokásos amerikai „most majd jól elhárítjuk ■ terroristákat" témáról próbál újszerűnek tűnő bőrt lehúzni. Előre félek, mi lesz itt, hiszen ezen játékok fő reklámjellemzője az, hogy 1 érmével ■ lehet majd rajtuk ketten játszani (két fegyverrel), csak akkor nehezebb lesz – főleg ■ (honi) kereskedelmi szokásokat ismerve (gyk: majd úgy állítják be ■ magyar operátorok, hogy két érmét kérjen két játékoshoz – egy olyan országban, ahol ■ bundle csomag játékát kiveszik a boltosok és külön árulják, minden elképzelhető).

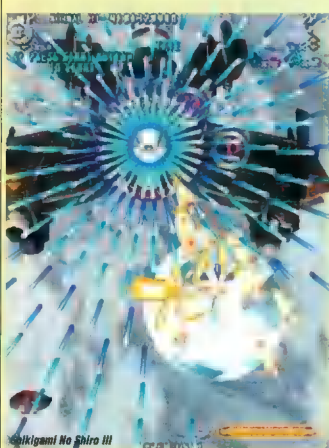
Ja, igen: Akuma. A House of the Dead koppintás (zombik helyett szellemek) még külön mondatot sem érdemelne, ha nem ebben lehetnénk tanúi ■ 21. század megjelenítőjének első szárnypróbálgatásainak: a szellemek ugyanis *holografikusan kerülnek megjelenítésre*, és a monitorról (ami nyilván elhagyhatatlan a fénypisztoly működési elve miatt) kilépve mozognak a játékos ■. Az arcade fő vonzereje mindig is az otthon nem elérhető immerzív irányítás és környezet volt – tömegek vándorolnának megint játékterembe, ha lenne valami igazán új dolog, ami ■ szobákban nem reprodukálható, *és ez most nagyon annak néz ki!*

Shikigami No Shiro III

És végül az elmaradhatatlan shooterek (az IGAZI arcade): Raiden III, Shikigami No Shi■ III (a SNS2 PC-s demoja elérhető és kipróbálható) és ■ Homura, ez utóbbi ■ Skonec fejlesztésében.

NAMCO

A Pac-Man bácsi új aranytojást tojó tyúkot talált, ezúttal a Nintendóban: ők álmodják és hegesztik árkádra ■ SNES óta masszívan sikeres Mario Kart játékot – Mario Kart Arcade GP névvel. Remélhetőleg ezen kiadós online része jobb kihasználásra kerül, mint a GameCube-os Double Dash: bár kevesen tudják, de a DD képes kezelni a GameCube


...ikigami No Shiro III

Broadband Adaptert, LAN játékra – illetőleg internetesre is a PC-s Warp wrapper segítségével (a'la XBConnect).

A Nintendo soha egy hajszálat nem tett keresztbe azért, hogy a rajongók BBA-hoz jussanak, nem is lett Burnout 3 GC-re (és az sem tiszta, hogy képzeli a Nintendo a Revolution Wi-Fi képességeit – magam előtt látom a kis Jancsikát, aki Mario Revo-t szeretne játszani és a WiFi kapcsolathoz büvöli a WPA-PSK kulcsot [illegible] az SSID broadcastot az ap[illegible] routerén, vagy a RADIUS szervert indítja parancssorból Linux alatt).

Más: The Idol Master címmel sztárocska-befuttatós szim. Ennyi.

AMI

A kisebb kiadók közül az AMI emelkedett csak [illegible] a Cave Ibara shooterével. Az Ibara az abszolút gyönyörűség maga, bármelyik artworkjével kitapétázném a lakást, ha lenne elég nagy felbontásban. Bár a Cave továbbra sem hírezte [illegible] az illusztrátor nevét, Tomoyuki Kotani biztos befutónak látszik: a Mushihimesama-val való hasonlóság több, mint szembeötlő. Szintén AMI a Spectral vs. Generation – verekedős cím a régóta divatos „egyik híres társaság a másik ellen" fajtából.

ATEI '05

A kikizo.com szerény „Another nail in the coffin of the arcade industry" címmel (*Újabb szeg a játéktermi biznisz koporsójába*) hozza ATEI beszámolóját, amelyről nehéz eldönteni, hogy véresen komolyan akar-e igaz lenni, vagy inkább poénosan, az EDGE pedig az olcsóbb ügynökségtől bérelt boothbabe-ekre panaszkodik. Persze minden évben akad valami újdonság, ami épp lehetne AZ a valami is, ami visszahozza az árkádok régi fényét (most például a Taito holografikus pisztolyos akciójátéka, tavaly a nagy online ötlet, stb.), de az emberek valahogy továbbra is csak az otthoni szórakozásra szavaznak.

Az Earls Court épületében bár több száz cég jelent meg az idén is, de ezek közül csak pár az, aki érdemben foglalkozik arcade játék készítéssel. A csarnok közepén a Sega székelt – amilyen gyengék mostanság a konzol részlegeik, olyan életerősnek látszik az arcade jelenlétük. Az Outrun SP Európában itt debütált, négy, egymáshoz kapcsolt Special Tours kabinettel. Az SP 15 új pályát, tíz új autót, újabb játékmódokat, az 1986-os eredeti dalait és internetes high score listát kínál, nyáron az eső mellett a Sumo Digitalhoz is lehet majd imádkozni az SP Xbox-os átiratáért. Sajnos a spórolás ezeket a kabineteket sem kerülhette el: a szokásos szép képű CRT-k helyett hátsó projektoros kijelzőket kaptak.

Belefért még a Sega kamionba a Ghost Quad (pisztoly + IC kártya), az Inital 3D (a legendás Cycraft kabinetben) és a Virtua Striker 4 is. Európában a Sega viszi a Sammy portfoliót, beleértve az Atomiswave boardot – a Sammy ragaszkodása a Dreamcast-szerű, de az eredeti Naominál gyengébb hardverhez érthetetlen, hacsak nem pénzügyi megfontolások állnak a háttérben. 2005-ben a King of Fighters: NeoWave és az Exteme Hunting kerültek ki Sammy logo alatt. A Konami standján a Dancing Stage Euromix 2 utóda, a European Dancing Stage Fusion és a rajta táncoló lányok fogadták a látogatókat.



Mario Kart Arcade GP

Hihetetlen, hogy ezek a gépek milyen sikeresek lettek Európa szerte: itthon is mindig foglaltak és gyakran nézőközönségük is akad. A Namco a Tekken 5-tel jött – egy időben a konzolos megjelenéssel (ami egyáltalán nem jó ómen), a Taito pedig az új Zoids-ot prezentálta (Zoids: Zoids Infinity).

A flipper részleg szerencsére szolgált némi elégtétellel – végre élőben a bemutatkozott Gary Stern The Sopranos flippere, bár még nem teljesen kész állapotban. A kétkaros/négylabdás flipperről már olvasható a Pinballnews.com teljes tesztje – röviden nagyon meg vannak vele elégedve, bár kicsit kaotikusnak találtatott, melyre [illegible] sok, egyébként jó és új ötlet került felszerelésre. Az angol kiadásban benne van a Sega és a Williams UK All-Skill rendszere is (egy külön gombbal vezérelhető kis pöcök a karok között, hogy a golyó ne tudjon egyenesen leesni a drainbe: az e nélküli a flipperek nyerőgépnek minősülnek Angliában).

Érdekes, mintha flipper vonalon nem lenne annyira lemaradva az országunk – gyakran találkozom a Medieval Madness flipper alapvetéssel és a 2004 őszi Elvis is felbukkant már. Furcsa, mindenesetre.

Az Empire és a Recreativos Presas elhozták elektronikus „arcade" flipperjüket, a Pro Pinballt, amit sokak szerint az egyik legjobban sikerült flipperemuláció. Bár a TV képernyőn futó golyó SOHA nem adja vissza a pörgő mechanikus fém hangulatát, a költségeket egyre inkább lefaragni kívánó operátorok (sajnos) látnak fantáziát ezekben a gépekben.

hzx





Az Earls Court épülete



Outrun SP



Ghost Quad



Tekken


Pro P...



Gary ... The Sopranos

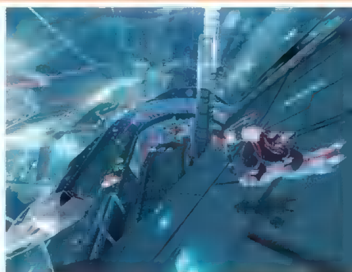
ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

EYETOY: ANTIGRAV (HARMONIX) (PS2)





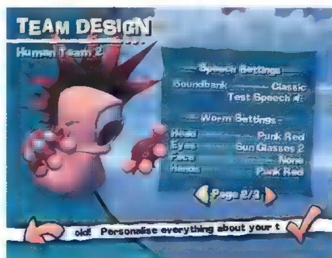
A zseniális Amplitude és néhány karaoke ámokfutás után új, ismeretlen vizekre evez ■ *Harmonix*. A tucatnyi díjat bezsebelő, mégis népszerűtlen PS2 kelléket, az EyeToy-t mindössze csak fél tucat játék használta eddig, így még rengeteg erő rejlik a kis kamerában. Sajnos az előzetes lemez alapján az SSX és az 1999-es keltezésű futurisztikus Trickstyle elemeit egyesíti az EyeToy egyedi funkcióival, nem sok sikerrel. A korábbi próbálkozásoktól eltérően az **AntiGrav** nem vetíti a képernyőre a játékos arcát, sem egyéb testrészét: az érzékelők a kínkeserves hangolási procedúra során rögzített adatok alapján a fej- valamint a karmozgást figyelik, de ■ gyakorlatban sajnos a módszer kínkeserves küszködéssé fajul. Rendkívüli precíziót igényelne a lebegő deszkán történő manőverezés, mely sajnos ilyen formában hamvába hal. Borzalmas, idegtépő küzdelem a pályán maradás, kanyarodás, pedig ez lenne a mű gerince, lévén a powerupok és pontok megszerzése a szint legkülönbözőbb pontjain elszórt ikonokon történő áthaladással zsebelhető be. Az alapvető problémákra mázsás súllyal nehezednek a rendszer alapvető hiányosságai: a leveldesignerek sajnos egy-két jól sikerültebb próbálkozás után inkább kávészünetre mentek, az autogenerator így dögunalmas, élettelen és minden hangulattól mentes trackeket kreált. A jó előre beharangozott részletes, egyedi mozdulatokat felvonultató trükkök a fentebb vázolt irányítási kellemetlenségek miatt gyakorlatilag kivitelezhetetlenek. Pozitívum azért akad, még ha csekély is: a grafikus motor villámgyors, minden egyes pillanatban folyamatos látványt produkál, de mint oly sokszor, ez esetben is a minőség rovására. A választható karakterek erősen limitált létszáma nem lenne baj, de ■ jelen lévő személyek sablonosak, műanyag ízűek, nem beszélve a gyenge soundtrackról, ami meglepő, tekintve, hogy az Amplitude erőssége pont a muzikális háttér volt. Rövid, velőtlen és unalmas próbálkozás, sajnos ez nemhogy növelné, de inkább drasztikusan csökkenti ■ kis kiegészítő reputációját – elégtelen.





WORMS MAYHEM (SEGA) (PS2, XBOX)

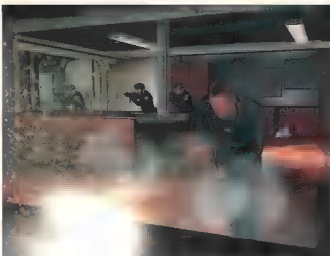






A **Worms** széria három dimenzióba való átültetése nem sült el valami jól: a magamfajta elvakult 2D- és a *Team17* sorozatának elkötelezett hívei (jogosan) fanyalogtak. A látvány elvesztette korábbi báját, az alapjaiban felbolygatott játékmenet pedig a megszokott rendet és stratégiákat is felbolygatta. A jogokat megkaparintó SEGA ennek ellenére adott még egy esélyt a már több alkalommal is bizonyított csapatnak s a tesztverzió alapján ezúttal nem tettek rossz lóra. Bár a saga eddig sem ■ szingli módjáról volt híres, a srácok ezúttal egy korrekt kis háttértörténettel rendelkező, tucatnyi poént tartalmazó egyszemélyes opciót kerekítettek, 22 szinten keresztül. A legnagyobb újítás kétség kívül a maximális kusztomizáció lehetősége: ez az első Worms folytatás, melyben saját fegyver és egyedi vonásokkal felruházott kukac kreálható. A fegyver küllemét a (elnézést a szóismétlésért) testének, csövének markolatának és a távcsövének kiválasztásával lehet egyedivé tenni, képességeit pedig a speciális erők, valamint a találat sebzési mértékének buherálásával. A totális alakítgatás hívei akár új küzdőstílust is létrehozhatnak, melyben aztán a kört befolyásoló MINDEN tényező módosítható: az opciók listája hat oldalas, így ebből a szempontból semmi kivetnivalót nem találhat a deli teszter. A mélyvízbe ugorva kezdődhet az igazi móka, a többjátékos lehetőségek végtelen óceánja. A klasszikus deathmatch mellett homelands, destruction, statue defend valamint survivor módban folyhat a küzdelem. A merészebbek speciális célokkal rendelkező challange párbajokat vívhatnak, a veterán kukacölők pedig a netes arénában bizonyíthatják tudásukat. A tesztelt Xbox-os verzió erőteljes LIVE támogatással bír, melynek kiaknázása sajnos a teljes változat privilégiuma lesz, de a látottak alapján ebben mindenképp verhetetlen lesz az amúgy csak pár grafikai hibával rendelkező, simán futó Microsoftos szösszenet. Összességében egy remek kis Worms epizód lesz a Mayhem alcímet viselő negyedik rész, mely mind ■ széria rajongóit, mind az újoncokat elszórakoztatja majd, különösen ha egy nagyobb társaságban folyik a móka, hiszen mindig is ez volt a sorozat varázsa.

24 (SONY CAMBRIDGE) (PS2)





A végére egy igazi csemege maradt: a **24** előzetes korongja nem tartalmaz tényleges játékot – nem meglepő, tekintve, hogy ■ project bejelentésének világnapján érkezett, lelakatolt és szögesdróttal betekert csomagban. A lemezen ■ show főszereplőjeként tündöklő Kiefer Sutherland vezette rövid kis ízelítő, néhány artwork, egy tucat screenshot valamint ■ zsurnalisztáknak szánt sajtómaszlag foglal helyet. A rövid de velős preview alapján a hazánkban is sugárzott (igaz, anyagi okok miatt sajnos csak az első évad, de ■ második szezon pár nappal ezelőtt végre berobogott a boltokba, a magyar szinkron hiánya miatt egész baráti áron) sorozat első és minden bizonnyal nem az utolsó adaptációja a konzolon már két alkalommal is bizonyított „The Getaway"-re emlékeztet. A *Sony* műértő és remek szakemberekkel bíró Cambridge-i divíziója által hegesztett produktumban a játékos Jack Bauer, a CTU ügynökének bőrébe bújhat. Az ígéretek szerint a game ■ remek szappanoperához méltó furmányos és minden másodpercében szórakoztató történettel, intenzív akcióval és ■ lehető legautentikusabb környezettel érkezik. Utóbbi a jelek szerint megvalósul, az alkotók centiméterre pontosan, már-már túlzott pontossággal öntötték digitális formába az ismerős lokációkat, kezdve a csoport főhadiszállásának sejtelmes fényben úszó irodájával, ■ több alkalommal is feltűnt kikötő rideg és barátságtalan atmoszférájával egészen ■ város végtelen aszfaltcsíkjáig. A karakterek mintájául az eredeti színészek szolgáltak, így ezen szempontból is tökéletes végeredményre számíthatunk: az összhatás azonban egyelőre nem valami fényes. A PS2 exkluzivitásból kifolyólag hogy némi kívánnivalót maga után a grafikus motor által kipréselt összkép, de a mozgóképben csodálatosan tündöklő speciális, többképernyős vágás és az egyéb effektusok még megmenthetik a dolgot, nem beszélve a még felfedezésre váró tényleges játékmenetről. Láttunk már példát remek átültetésre – Riddick úr és Buffy kisasszony kalandjai egész jól sültek el –, így megvan az esély rá, hogy ■ 24 is sikerrel veszi az akadályt: valamikor az év végén testközelből is ellenőrizhetjük a végeredményt.

GOD OF WAR (SCEE) (PS2)





Az E3 legígéretesebb produktumának megválasztott PS2 exkluzív *Sony* termék előzetes verziója a megszokottól eltérően két korongon érkezett, így már első látásra kivívta magának a teszter érdeklődését, később pedig az elismerését. A **God of War**nak sikerült az, ami Perzsia hercegének nem: ■ legapróbb hiba nélkül egyesíti a Devil May Cry akciódús, megunhatatlan és pokolian stílusos küzdelmeit a Prince of Persia könnyed fejtörőivel, remek pályáival. Már a rövid, ám hangulatos pre-rendelt intro-animáció is megadja ■ későbbiek során verhetetlen hangulatot. Kratos, a spártai harcos a játéktörténelem egyik legkarizmatikusabb antihérosza: az átok sújtotta mészáros nem válogat az áldozatai közül, kardélre hány gyermeket, nőt, férfit egyaránt, így nem csoda, ha kalandjait az öngyilkosságát „követő" flashbackek formájában éljük át. Nem akármilyen túra ez: az ókori görög mitológia nyújtotta határtalan lehetőségek emberközeli, mégis misztikummal teli atmoszférát teremtettek, köszönhetően a gyomorba vágóan jól összerakott, minden egyes pontjával büntetős helyszíneknek, az ellenfelek garmadájának (minotauruszok, hidrák, 5 képernyő nagyságú titánok, csontvázharcosok), ■ brutális bossfightoknak – az első akadályt egy gigászi tengeri kígyó képviseli – és az elmaradhatatlan, vörös gömbökre épülő upgrade rendszernek. Az istenek kegyeit kereső harcos számos speciális képességre is szert tehet (kővé változtatás, Zeusz adta villámeső) a harc így egyetlen pillanatra sem válik monotonná, különösen a Shenmue-ből és legutóbb a RE4-ből ismerős akciógombos rendszerrel.

Grafikailag is ■ maximumot nyújtja ■ drága: kifogástalan animációk, látványos effekttenger (maradandó élmény Árész feltűnése, lévén ■ morcos lény 80-90 méter magas, ■ lábánál pedig az egész mediterrán térség katonai hadereje csápol), véres és erotikus jelenetek tömkelege, mindenfajta képfrissítési probléma és bug nélkül. A külföldi zsurnaliszta kollégák magas értékelését látva bizton állíthatom, hogy az SCEA alkotása bátran pályázhat az „év játéka" címre, úgyhogy tessék NAGYON figyelni a küszöbön álló európai megjelenésre, etalon a horizonton!

BRAVE (SCEE) (PS2)





A múlt hónapban alaposabban górcső alá vett Legend of Kay nyomdokain halad a *Sony* e havi második alanya, a tervek szerint egyelőre csak és kizárólag az öreg kontinenset megcélzó **Brave**. Klasszikus platformjáték, az előzetes információk alapján a tömegből kiemelkedő innováció vagy bárminemű egyedi elem nélkül, amire alaposan rácáfolt a már 100%-osan funkcionális build (tesztverzió). Brave, a fiatal indián sámánharcossá válásának rögös útját kísérhetjük végig, a kaland pedig már az első percekben mindenkit odaszegez a TV képernyők elé. Az indián mitológia adta világ és a varázslatos erdei környezet számtalan felfedeznivalóval kecsegtet. A folyóban egy lándzsával halászni lehet, egy faágat letörve megvan a méhek elleni védőeszköz, kovakövet találva a piromán hajlamok élhetők ki, lábnyomokat keresve pedig új állatok fedezhetők fel. Nagy szerepe van ■ flórának és faunának: a növények spirituális energiáit kihasználva aktivizálhatók a mitikus erők, melyek több célt szolgálnak. Egyrészt bizonyos portálokra állva felvehető a kapcsolat a szellemvilággal, sőt, később még az élőlényekkel is. Belső nézetbe váltva és ■ kiszemelt célpontot befogva a hangutánzós erejével Brave magához hívhatja a közelben tartózkodó állatot, aki valamilyen titkos rejtekhelyet tár fel. A hab ■ tortán a transzformáció lehetősége: az elvétve megtalálható oltárokon kántálva a már megismert szellemek bőrébe bújva annak minden erejével és küllemével lesz megáldva hősünk, így könnyen leverhető akár egy nagyobb seregnyi élőholt is.

A LOK buktatója ■ linearitás és a szűk szintek voltak, a Brave sikeresen túllép ezen ■ problémán. Hatalmas erdők, kanyonok és folyók, holdfényes éjszaka, napsütötte tisztás, remek pályaszerkesztés. Bár PS2-n Dunát lehetne rekeszteni az évek során kiadott platformjátékok áradatával, a több órás nyüstölési folyamat után azt kell, hogy mondjam: ■ Brave figyelemre méltó alkotás, az alapok megvannak egy kiemelkedő programhoz, remélhetőleg a teljes verzió tartogat annyi kihívást, ami több szórakozást nyújt majd egy egydélutános kalandnál.

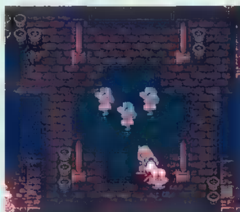
Wilson

A VIDEOJÁTÉKOK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA

Az elmúlt pár hónapban próbáltam kipihenni a karácsony körüli videojáték abúzust, vagy is hogy túl sok játék jött ki minden platformra, és a kapkodás miatt végül nem maradt idő egyikre sem igazán. A tél végi pangás tökéletes időszak lett volna a pótlásra, de ekkor kiújult az RPG mániám, és nekiálltam az anno kihagyott Chrono Triggernek és Seiken Densetsu 3-nak, hogy aztán egyiket se fejezzem be az Angliából befutó fóliás Final Fantasy VII miatt.

A Seiken Densetsu 3 a sorozat talán legsikerültebb darabja, a SquareSoft késői SNES gyöngyszeme, és mint ilyen, a lehető leginkább feszegeti a 16 bites hardver határait – kézzel rajzolt világ, hatalmas sprite-ok, Mode 7, minden gyönyörű benne, no. Kár, hogy ezen a gépen nem ért meg angol nyelvű kiadást (soha nem értettem ezt: ezekre a játékokra mindig is volt kereslet, ezek nem valami abszurd hentai címek, melyek földrajzilag jól behatárolható területen értékesíthetőek csak), de szerencsére a SNES romhoz volt nem-hivatalos angol patch, méghozzá a teljes fordítást tartalmazó. Az ezt és hasonló áldásokat készítő emberek mindig visszaadják el-elveszni érzett hitemet az internetben és a globális közösségekben; azt, melyet pár videojáték-fórum közössége napi rendszerességgel kezd ki újra és újra.







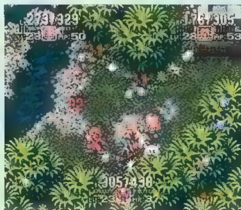




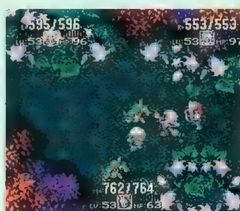




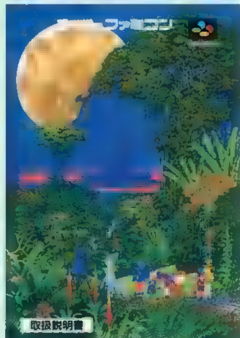


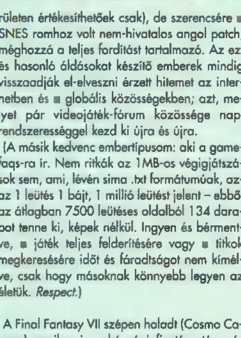










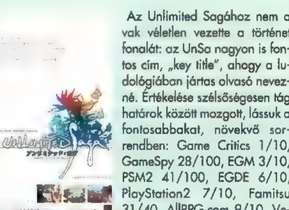


(A másik kedvenc embertípusom: aki a gamefaqs-ra ír. Nem ritkák az 1MB-os végigjátszások sem, ami, lévén sima .txt formátumúak, azaz 1 leütés 1 bájt, 1 millió leütést jelent – ebből az átlagban 7500 leütéses oldalból 134 darabot tenne ki, képek nélkül. Ingyen és bérmentve, a játék teljes felderítésére vagy a titkok megkeresésére időt és fáradtságot nem kímélve, csak hogy másoknak könnyebb legyen az életük. *Respect.*)

A Final Fantasy VII szépen haladt (Cosmo Canyon), amikor is a hó végi fizetés után pár nappal benéztem kedvenc kis videojáték boltomba a Margit híd környékén. Ez soha nem szokott jót jelenteni, ahogyan most sem tette – a díszdobozos Unlimited Saga a tatyóban landolt, a pénz pedig a kasszában. A díszdoboz ezen játék esetében nem megkülönböztető attribútum mondjuk a sima műanyag tokos kiadáshoz képest, lévén ilyen nem került forgalomba: az Unlimited Saga csak díszdobozos kiadásban került a polcokra, kicsit előre jelezve azt, hogy tartalmával sem a divatos igényeknek megfelelő élményt kíván nyújtani. (Le kell szoknom arról, hogy a csomagolásnak önmagán túlmutató jelentőséget tulajdonítsak. Irigylem azokat, akiknek a Platinum kiadás megszerzése ugyanolyan élményt jelent, mint az eredeti sorozatú kiadásé – én hajlamos vagyok ez utóbbit favorizálni. Irracionális vonás.)

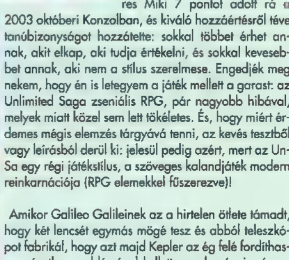
A divatos játékélmény pedig – nos, amiben lehet lőni, amiben lehet félni, amiben van szex, autó, lehetőleg gyorsulásos, meg van a gore. A GameSpot bármelyik linkje, bármelyik hype bármelyik folytatására.





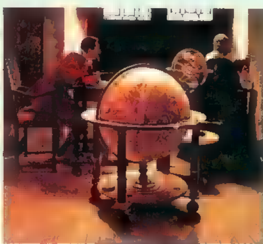
Az Unlimited Sagához nem a vak véletlen vezette a történet fonalát: az UnSa nagyon is fontos cím, „key title", ahogy a ludológiában jártas olvasó nevezné. Értékelése szélsőségesen tág határok között mozgott, lássuk a fontosabbakat, növekvő sorrendben: Game Critics 1/10, GameSpy 28/100, EGM 3/10, PSM2 41/100, EGDE 6/10, PlayStation2 7/10, Famitsu 31/40, AllRPG.com 9/10. Veres Miki 7 pontot adott rá a 2003 októberi Konzolban, és kiváló hozzáértésről téve tanúbizonyságot hozzátette: sokkal többet érhet annak, akit elkap, aki tudja értékelni, és sokkal kevesebbet annak, aki nem a stílus szerelmese. Engedjék meg nekem, hogy én is letegyem a játék mellett a garast: az Unlimited Saga zseniális RPG, pár nagyobb hibával, melyek miatt közel sem lett tökéletes. És, hogy miért érdemes mégis elemzés tárgyává tenni, az kevés tesztből vagy leírásból derül ki: jelesül pedig azért, mert az UnSa egy régi játékstílus, a szöveges kalandjáték modern reinkarnációja (RPG elemekkel fűszerezve)!



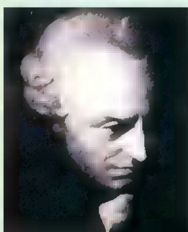


Amikor Galileo Galileinek az a hirtelen ötlete támadt, hogy két lencsét egymás mögé tesz és abból teleszkópot fabrikál, hogy azt majd Kepler az ég felé fordíthassa, váratlan problémával kellett szembenéznie, és az nem konstrukciós jellegű volt. Amikor a kortársak az első teleszkópba néztek, nem tudták, mit is kellene „látniuk" – és nem feltétlenül fogadták el a készítők magyarázatait, miszerint a ben-

A VIDEOJÁTÉKOK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA



ne látható „valamik” nagyon messzi tárgyak, ad abszurdum égitestek nagyított képei. Még ha az optika törvényei szerint ez így is lenne, ■ hétköznapi tapasztalat egyáltalán nem támasztja alá azt, hogy valaki a hold felszínét közvetlenül bámulhassa. Ma már minden gyermek számára egyértelmű, hogy mit lát a távcsőben – és ez az a jelenség, amit a tudományfilozófia elméletekkel való *terheltségnek* hív. Az elméleti terheltség nem szükségszerűen tudományos elméletekre utal – ugyanez a jelenség, amikor ■ hétköznapi polgár tudja, hogy ■ TV képernyőjén megjelenő adás közvetíthet a Föld másik felén zajló eseményt vagy ahogyan ■ mobiltelefon is telefonná vált egy évtized alatt, holott nincs is zsinórja. Ebben ez elméletben a legérdekesebb mégis az, hogy rávilágít, mennyire nincs objektum szubjektum nélkül – egészen pontosan: az objektív megismerés mindig a szubjektíven keresztül vezet, és csak annyira lehetséges, amennyire ez utóbbi lehetővé teszi.



Ha Kant és Hume még élnének, imádnák ■ modern tudományfilozófiát. És hogy ■ filozófia mennyire nem száraz, élettől elrugaszkodott tudomány, azt mi sem bizonyítja jobban, hogy az elméleti terheltség, mint olyan, felfedezhető a videojátékok értékelésében is, mi több, az értékelés magvát adja.

Egy nyomtatott újság tesztje mindig is önmagán túlmutatóan konstitutív az értékelés vonatkozásában – a leírt pontszám, a vélemény megmarad és hosszú időn keresztül fejti ki hatását. Lehet rá hivatkozni, visszakeresni vagy felemlegetni - a személyes tapasztalat azt mutatja, hogy sokkal nagyobb befolyással bír, mint az online sajtó értékelései. A gamespot.com bármelyik nyomtatott lapot felülmúlja olvasottságban, ám soha senki nem tulajdonított különösebb jelentőséget a maximális vagy maximális közeli pontszámainak (ott vannak, aztán kész), míg a mértékadó lapok Halo 10-ese vagy az 576 Konzol Resident Evil 4 kritikája („Nem igazi Resident játék”) sokakban sokáig nyomokat hagy. Fültanúja voltam annak, ahogy egy beszélgetésben az egyik tesztelő ■ másik értékelését „az értékelésként” kezelte, holott az, hogy nem hozzá került az anyag, csupán a főszerkesztő kedélyállapotán és pár kisebb véletlen körülmény összejátszásán múlott. Ez a tartósság és elfogadottság vezet az újraértékelhetőség problémájához is: mi legyen azokkal a játékokkal, amelyek utólag jobbnak tűnnek a régi maximális pontszámokat elérteknél? Ahogy egy, a gondokat mélyen átérző fórumozó megjegyezte: a Half-Life 2 után ■ 10-es skála helyett vezessünk be 12-est, azoknak ■ játékoknak, melyek még a HL2-nél is jobbak lesznek.

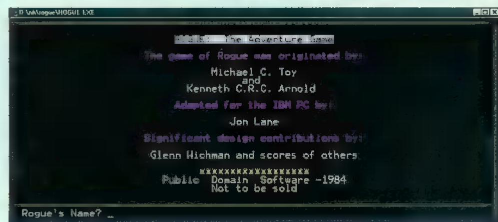
Ugyanez a probléma merült fel Martin 576-os Metal Gear Solid 3 tesztje kapcsán is: „[...] Az MGS2 9 pontja az akkori piacnak, az akkori játékfelhozatalnak szólt elsősorban, de ha tiszta fejjel és tiszta szívvel megnézzük, mit nyújt az MGS2 az MGS 99%-os értékeléséhez képest, egyértelmű, hogy csak nyolc pontot ér”. Vagy az EDGE-nél a Gran Turismo első részének maximális pontszámával. Ez utóbbit a szerkesztő így kommentálta: „[...] Ne hasonlítsd a Gran Turismo-t [az első részt] a modern autós játékokhoz, inkább arra figyelj, hogyan hatott a stílusra a kilencvenes évek közepén. Az akkoriban sikeres Rage Racerben négy pálya volt és alig valami tuning lehetőség... a Gran Turismo-ban egyedül több autó szerepelt, mint az akkori autóversenyes játékokban összesen”.

Sokszor hallani, hogy ■ játékteszt mindig szubjektív, mert az értékelésben a szerző a saját véleményét közli. Ez azonban így nem teljesen igaz, a szubjektivitás ennél ugyanis sokkal mélyebb: az értékelés nemcsak hogy saját vélemény, de olyan vélemény is egyben, amelyet hatalmas mértékben befolyásol ■ környezet és ■ kor. Még pontosabban: a környezetből és ■ korból eredő elvárások ■ videojáték, *mint olyan* iránt. A tételem tehát a következő: az értékelés az elvárásokkal való összevetés, az elvárásokat pedig a korszak hozza magával. Amikor a Halo 2-t és a Need for Speed Underground 2-t magasra értékelik és több millió fogy el belőlük az első hónapokban, az nem annyira annak szól, hogy milyen jó játékok is az, hanem annak, hogy mennyire jól tudja a Bungie, ■ Microsoft vagy az Electronic Arts azt, mit is kér ■ nép. Csillogó 3D grafikát, életszerű mesterséges intelligenciát, fegyvereket és autókat – egyszerű kezelhetőséggel és ne túlságosan belebonyolódós történettel. (Aki most sznobizmussal vádolja a jelen sorok szerzőjét téved: szívesen játszott az éjszakai autóversennyel és, ha nem is ■ Halo 2-vel, de egy másik hasonló FPS játékkal.)

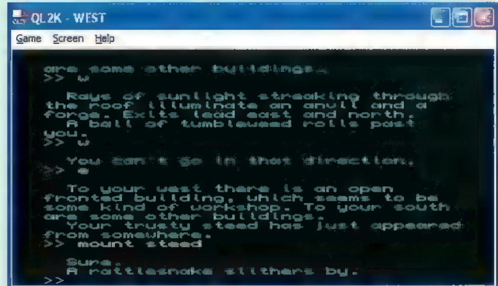
Ez egy jó értelemben vett divat, korszellem, melyet a kiadók és ■ videojáték újságírás ördögi köre gerjeszt: az ipar azt gondolja, hogy ■ játékosok ezekkel foglalkoznak szívesen, ezért ezt finanszírozzák, ezt teszik címlapra, miközben a játékosok ezt látva azt hiszik, hogy ez a jó, ezért ezzel foglalkoznak. Elég régóta látható volt az, hogy csak a pénz, illetve annak hiánya lesz képes egyedül megtörni ezt ■ kört, és nem is játékosok, hanem a készítők oldalán: a Nintendo – véleményem szerint – kezdi belátni, hogy nem bírja ■ versenyt a két nagy óriással, ezért kockázatos vállalkozásba kezd. Szembefordul az elvárásokkal, remélve, hogy tényleg csak mesterségesen gerjesztett fogyasztói szokásokról van szó, és hogy ezzel eléri azokat, akik még nem internalizálták a videojáték világának toposzait. Zookeeper és Nintendogs – előre!

Mindezek miatt kell minden 2D játékról szóló cikket úgy kezdeni, hogy ez csak rétegjáték (GBA kivétel persze, de az meg réteggép), és kell minden retro kollekció leírásába bevenni, hogy grafikát nem értékelünk, csak az emuláció minőségét. Pedig ezek a játékok ugyanolyan jók, mint régen, és nem is az idő repült el fölöttük, csak ■ játékosok szálltak át egy másik szerelvényre.

Az Unlimited Saga – hogy e kisebb kitérő után visszatérjünk eredeti témánkhoz – két szerelvény között egzisztál valahol: modern konzolon, nagyfelbontással és divatos, több lehetséges befejezéssel, de mindezt olyan archaikus játékmenetre építve, mely mellett a matuzsálem Final Fantasy I vagy az első Dragon Quest is üdének és fiatalosnak hat. Ez bizony még ■ BSD-s Rogue és ■ ■ bites személyi számítógépek szöveges kalandjátékai, a C64-es Lone Survivor vagy ■ TSR80-as The Time Machine, ■ zseniális Brian Howarth-tól. Az UnSa rávilágít arra (sőt, néha azt gyanítom, fő célja ez), hogy szinte minden játék kapcsán elvárásaink rabjai vagyunk, és megmutatja: lehet máshogyan is játékot készíteni, mentesen a konvencióktól, ■ kapcsolóktól, a power-upoktól, az életerőcsíktól vagy az Active Time Battle rendszertől. Az Unlimited SaGa az igazi indie: független és ráérős, szép, de nem művi. „Everything you never wanted in an RPG” – fűzi hozzá a GameSpy publicistája (*minden, amit soha nem akartál egy RPG játékban*), egyértelművé téve azt, hogy miért jár az öt arany csillag manapság: a Square-nek pedig látnia kellett mindezt előre, hisz a hatalmas rajongótábor instant visszajelzésekhez juttatja a kiadott játékai kapcsán, de hogy mégis bele mert vágni az elkészítésbe és a kiadásba – ebben a formában: *bravó*!



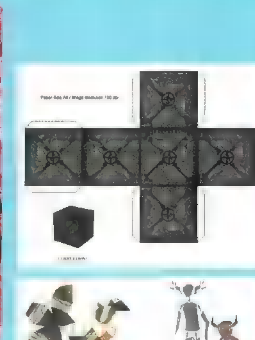
Lije Baley, you are Earth's greatest living detective. Once again you have been summoned to an alien world to investigate a murder. This time you have come to the planet Aurora, and the victim is a friend of yours. Dr. Han Fastolfe is dead. That is all you know. Your investigation is unofficial and being an Earthman, you may find people less than cooperative. Some may even attempt to halt your investigation prematurely - one way or another. You have been brought from the spaceport to Dr. Fastolfe's estate by an airfoil which dropped you off and drove away. Good luck. (Type help if you need instructions).
You are in a living room. The floor is a smooth checkerboard of several shades of brown. A door to the north leads outside. Hallways lead off to the east and west. A trimensional viewer is here.



Az Unlimited Saga sorsa lebegjen azok lelki szemei előtt, aki játékot értékelnek, és akik az értékeléseket értékelik, akár úgy, hogy az alapján vásárolnak, akár úgy, hogy dühös levélben adnak hangot elégedetlenségüknek kedvenc játékuk alulértékelés kapcsán. A ludológusok vállvetve dolgoznak azon, hogy egységes és jól megfogható kritériumrendszert állítsanak a videojátékokkal szemben, de a legtöbb, amire jutottak, az az volt, hogy megállapítsák: *nem nagyon fog ez menni.* Az egyetlen dolog, ami bevált, az a tapasztalat volt: hitelesebben értékel az, aki sokat látott már, mint az, aki élete első játékáról próbálja bebizonyítani, hogy abban maga a forradalom öltött testet. És ha ezen túl vagyunk, nem maradt más hátra, mint kellemes estét és kellemes értékelést kívánni.

hzx



BIG IN JAPAN... ...HELYETT... ANTARU IN JAPAN

KAPSZULASZÁLLÓK

Internetes tapasztalat, hogy bár növekszik a külföldi utakat hátuk mögött tudó hazaiak száma, sajnos még mindig nagyon nagy luxusnak számít az, hogy valaki „nagyon külföldre" utazhasson – az az távolabbra, mint a környező országok. Ahhoz pedig, hogy jobban megismerjünk egy idegen kultúrát, idő kell. Tanulás, de még inkább a másik néppel, kultúrával együtt élés.

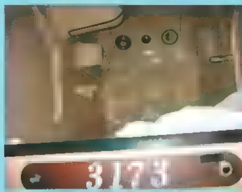
Ha nem az alapvető, hétköznapi normákat vesszük csak figyelembe, Japán nagyon sokban különbözik Magyarországtól, nem csak abban, hogy modernebb, fejlettebb. Másképp épül fel a társadalom, más környezetben, más körülmények közt élnek más emberek, akik más életcélokat tűznek ki maguk elé. Azt hiszem a környezet szó ezek közül a legfontosabb, egyrészt a természeti viszonyok, másrészt a szomszédok oldaláról is. A sok tényező, behatás közül kiválasztva bármelyiket, el lehet játszani a gondolattal, hogyan nézne ki ma Magyarország, ha a honfoglalók kissé máshelé kanyarodnak, vagy hogyan festene Japán, ha nem egy olyan szigetcsoporton lenne, mely zömében hegyekkel tarkított és lakhatatlan. Akkor is ugyanilyen fejletté vált volna ott az ipar és a technológia, ha bővelkednének termőföldben és nyersanyagokban? Akkor is ilyen magas lenne a népsűrűség, ha több helyük lenne városépítésre? Feltehetően nem. De akkor nem is lennének olyan érdekességek sem arrafelé, melyek itthon feleslegesnek, furcsának vagy megdöbbentőnek is tűnhetnek.

Az ilyen kedvenc Japán furcsaságaim közé tartoznak a kapszulaszállók, melyeket egy Japántól különböző társadalmi berendezkedéssel rendelkező országban nagyon nehezen lehetne elképzelni. A kapszulaszálló nem új keletű találmány, elméletben legalábbis egyáltalán nem az. Több mint tíz éve már annak, hogy **William Gibson Neuromanc** című könyve megjelent magyar nyelven. (A *Cool-Túrában* már volt ajánlva, most újra felhívnám rá a cyber-fiction rajongók figyelmét!) Nos ebben a regényben volt kapszulaszálló, bár ott még koporsószállónak hívták. A főhős, Case és barátnője Molly elég felejthetetlen jelenetbe keveredett egy ilyen szállodában, és az akkor még nagyon futurisztikusnak tűnő dolog nem hagyott nyugodni engem sem.

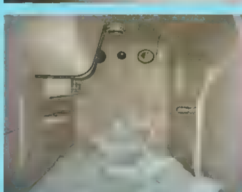
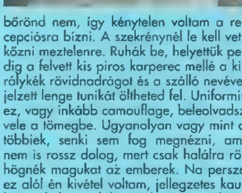
Abban az időben mintha hirtelen, hatalmas mennyiségű, minden irányból felszerelt C4-es bomba módjára robbant volna be a köztudatba a cyberpunk és hozzá kapcsolódóan Japán is. Az egyik nap arról olvastunk a hírekben, hogy megszületett japán első virtuális idolja: **Kyoko Date**. A másikon kijött egy újabb Gibson-regény magyarul, melynek jövőképében a hivatalos üzleti nyelv a japán. A harmadikon megjelent a magyar szerepjáték, az **Armageddon2029Mars**, a negyediken pedig le lett fordítva maga a **Cyberpunk2020**. Arról nem is kell beszélnem, hogy maga **Billy Idol** is előrukkolt egy ilyen témájú albummal, majd olyan hírek terjengtek róla, hogy beköltözött a virtuális valóságba. Természetesen engem is magával ragadott a dolgok sodrása és elhatároztam, hogy ha alkalmam adódik, így vagy úgy, de egy napon kipróbálom a koporsószállót. Még álmomban sem gondoltam volna, hogy tíz év múlva Tokióban ez meg is történik! A „koporsó" helyett ugyan „kapszula" a szálló neve, amivel nyilvánvalóan kevesebb embert riasztanak el, ill. kevesebb vámpírt is csábítanak be, na meg nem is éppen olyan futurisztikus, mint ahogy Gibson leírta, de mégiscsak az: egy jó két méter hosszú, egy méter széles, és egy méter magas lyuk a falban, ami bőven elég fekvésre az alváshoz, valamint ahhoz, hogy az ember felüljön benne.

Nézzük meg közelebbről ezt a szállodát, mit is kell tudni róla! Létrejöttének legfőbb oka a túlnépesedés miatti helytakarékosság, illetve az igény az olcsó szálláshelyre. Ennek megértéséhez kicsit behatóbban kell ismerni a japán társadalmat. Japán nagy ország, nagy távolságokkal. Ehhez jön az ipar. Rengeteg nagyvállalatuk van, rengeteg vállalati szamurájjal. Megszámlálhatatlan, aktatáskás-öltönyös Smith ügynökök, akik gyakran utazgatnak cégük érdekében. Megbeszélésekre járnak az anyavállalathoz, kiküldetésekre mennek valamelyik vidéki leányvállalathoz. Teljesen más világ az, mint itthon nálunk. Ha valakit elküldenek 2 napra Tokióba, olcsón megúszhatja a szállást egy kapszulaszállóban. Ezek a szállodák általában a nagy közlekedési csomópontoknál, állomásoknál vagy szórakozó negyedek közelében épülnek. Kintről egy hétköznapi hét-tíz emeletes épület kinézetét keltik. Bent azonban már teljesen más kép fogadja az embert. A recepció még rendben is van, nem öt csillagos, de jobb, mint egy sima munkásszálló. Az ajtó mellett egy tábla hívja fel a figyelmet arra, hogy tetováltakat nem látnak vendégül! S bár igazából ez a helyi alvilág, vagyis a jakuza kirekesztésére szolgál, most szólok: **sorry Martin, de ide neked sem szabad...:D**

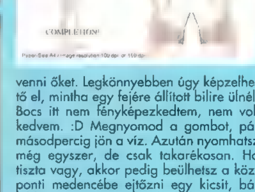
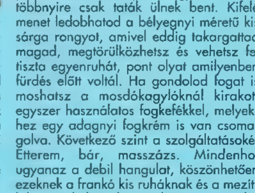
Itt olvasható a többi alapszabály is: rendbontásért, károkozásért távozni kell, a kapszulában enni-inni tilos, és természetesen a férfiak és nők külön épületben vannak elszállásolva. A pultnál az ember leadja a cipőjét, és kap egy kis piros, tépőzáras csuklószorítót, amin a szekrénykulcsa van. Na innen kezdődik a küldetés: *épp ésszel kibírni a kapszulaszállót!* Át kell menned az öltözőbe, ahol egy vékonyka kis zárszekrénybe be kell pakolnod mindenedet, csak a legfontosabbak maradhatnak nálad, ami nekem a kis hátizsákom volt, benne a fényképezőgéppel és a térképpel. A bőröndömmel már bajban is voltam, mert ezekbe a szekrényekbe kb. két vállfára akasztott ruha fér be, bőrönd nem, így kénytelen voltam a recepciósra bízni. A szekrénynél le kell vetkőzni meztelenre. Ruhák be, helyettük pedig a felvett kis piros karperec mellé a királykék rövidnadrágot és a szálló nevével jelzett lenge tunikát öltheted fel. Uniformis ez, vagy inkább camouflage, beleolvadsz vele a tömegbe. Ugyanolyan vagy mint a többiek, senki sem fog megnézni, ami nem is rossz dolog, mert csak halálra röhögnék magukat az emberek. Na persze ez alól én kivétel voltam, jellegzetes kaukázusi külsőmnek köszönhetően a sok japán közt. Nyomás fel az emeletre! A szintek funkciók szerint vannak szétosztva. Van a fürdőszint, a nagy közös mosakodás helyszíne. Jellegzetesen a fal mellett lévő zuhanyokkal, melyek alacsonyak és rendszerint egy kis műanyag sámlira kell üljön az ember, ha használatba kívánja venni őket. Legkönnyebben úgy képzelhető el, mintha egy fejére állított bilire ülnél. Bocs itt nem fényképezkedtem, nem volt kedvem. :D Megnyomod a gombot, pár másodpercig jön a víz. Azután nyomhatsz még egyszer, de csak takarékosan. Ha tiszta vagy, akkor pedig beülhetsz a központi medencébe ejtőzni egy kicsit, bár többnyire csak taták ülnek bent. Kifelé menet ledobhatod a bélyegnyi méretű kis sárga rongyot, amivel eddig takargattad magad, megtörülközhetsz és vehetsz fel tiszta egyenruhát, pont olyat amilyenben fürdés előtt voltál. Ha gondolod fogat is moshatsz a mosdókagylóknál kirakott egyszer használatos fogkefékkel, melyekhez egy adagnyi fogkrém is van csomagolva. Következő szint a szolgáltatásoké. Étterem, bár, masszázs. Mindenhol ugyanaz a debil hangulat, köszönhetően ezeknek a frankó kis ruháknak és a mezítláb mászkálásnak. Mintha egy uszodában lennél, de sehol sem találod a medencét! Enyhítő körülmény a fiatal masszőr lány, aki elég helyeske és nagyon elfoglalt, éppen valakinek a talpából oldja a görcsöket. Fent vannak a lakószintek. Hosszú folyosók két oldalon a falba metszett alvógödrökkel, a kapszulákkal, me-











lyek két sorban vannak elrendezve egymás felett. Semmi pneumatika vagy hidraulika, semmi krómozott ajtó, de így is megdöbbentő. Berendezésként mindenkinek dukál egy matrac-párna-takaró szett, illetve baloldalon a falon egy tükör, jobb oldalon pedig egy műszerfal és egy apró, beépített tévé. A műszerfalon bekapcsolhatod a világítást, rádiót, tévét, ventillátort, beállíthatod az ébresztést. Pornócsatorna 300-ért a recepción kérhető, de inkább hagyd ki.

Egy kapszulaszálló természetesen nem élne meg csak az átutazóban lévő üzletemberekből és a hozzám hasonló, fehérholló-szerűen gyakori látogatókból. A legtöbb vendég nem más, mint az este a főnökkel és munkatársakkal sokáig ivó, szórakozó vállalati dolgozó. Japánban éjfél körül megáll a tömegközlekedés, utána már csak taxival lehet hazamenni. Ez egy tokiói külvárosban lakó esetén nem kis költség lenne. Azzal, hogy megszáll a delikvens estére egy kapszulaszállóban, ahová nem kell előre bejelentkezni, nem csak pénzt és időt takarít meg, de az asszony előtt sem kell megjelenni alkohollal átitatott szivacs állapotban. A kapszulaszálló mindenre gondol. Lehet mosni és van szárítógép is, de lehet kapni olcsón fehérneműt, inget, nyakkendőt.

Persze ha eljutsz egyszer Japánba és olcsón szeretnél megszállni, akkor inkább valamelyik Youth Hostelt ajánlanám. A kapszulát csak azoknak, akik addig nem hisznek el semmit, amíg saját szemükkel nem látták és hozzá vannak szokva a keményebb fekvőhelyekhez.

PAPERCRAFT – AJÁNDÉKBA

Megfordult már a fejedben, hogy jól mutatna otthon a szobádban néhány igényes díszítőelem, esetleg néhány figura kedvenc játékaidból? Akkor azt is nagyon jól tudod, hogy itthon nálunk elég nehezen beszerezhetők ezek a kellékek, ha egyáltalán beszerezhetők.

Semmi probléma, az internet ma már mindenre megoldást nyújt! Nem kell rendelni sem dombornyomott kártyával, ennél egyszerűbb megoldást kínálnak kedvenc japán játékgyártóink! A plasztikot persze gyorsan felejtsük el, az nem közvetíthető a neten. Sebaj, papírból és az arra nyomtatott képekből is lehet igazán pofás dolgokat készíteni, csak némi művészi





érzék kell hozzá! Ezt pedig majd szépen kölcsönzik nekünk a kedves kiadók, honlapjaikon keresztül, pusztán merő kedvességből! Miről is beszélek? Japánban, ha hivatalos infót akarsz szerezni egy játékról, két dolgot tehetsz:

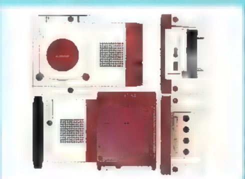
1. Rendes japán gamerhez méltóan, „állva” elolvasod az érdeklődésedre igényt tartó pár oldalt a Famitsu-ból a boltban. Esetleg haza is viheted az újságot, ha kifizeted, de nagyon sok srác valóban csak a boltban olvas.

2. Felmész a kiadók, fejlesztők által fejlesztett hivatalos internetes oldalakra... ne is keress házi homepage-eket játékból kivett képekkel, az Japánban alapból tilos!

Utóbbi esetében általában mindig találhatsz valami kis letölthető ajándékot is az oldalakon. Videót, screenshotokat, háttérképeket, képernyőkímélőt, néha a fórumokon avatarnak használható képecskéket, még ritkábban pedig egész kis letölthető grafikai csomagot, amit egy rajongói oldal készítéséhez használhatsz fel. Éljen a Nakamura Corporation, aki ezt már megcsinálta a Xenosaga esetében is! Nem hiába mondogatom mindig, hogy a **Namco** a kedvenc kiadóm!

A fentieken kívül a japán hálón van még egy ajándék, ami időnként letölthető házi használatra. Ez a **papercraft**, vagy ha úgy tetszik a *papírmasé*. Neked csak annyit kell tenned, hogy a biztonság kedvéért beizzítod a japán nyelvű kiegészítést az Acrobat Readerhez, letöltöd képeket vagy .pdf fájlokat, beújítasz egy színes nyomtatót, ha nem lenne, printelsz, majd kivágod az alakzatokat ollóval és a megfelelő helyen meghajtás után összeragasztgatod őket. Így neked is ott állhat az asztalodon Iko és Yoruda az ICO-ból vagy valamelyik mech a Front Mission 4-ből, esetleg lehet Herceges repülőd vagy könyvjelződ a Katamari Damacy-ból!

A hivatalos oldalakon kívül azért akad bőven mestermunka a japán amatőrök oldalain is! Valami elképesztően édes-debilek tudnak lenni azok a kockafejű cicák és kutyusok, meg egyebek, amiket készítenek! A papírfigurák mintájának elkészítésében ma már szoftveres segítség is igénybe vehető, létezik olyan program, mellyel jócskán könnyebbé tehetjük a munkát. Ez azonban nem ingyenesen letölthető és tudtommal Japánon kívül nincs is kereskedelmi forgalomban. Ebből is látszik azonban, hogy mennyire komolyan veszik a vásárlókat odaát és az internetnek hála, mi is részesülhetünk ebből a jóból. Akit komolyabban érdekel a téma nézzen szét a consoleTURMIX-on, ahol már találhat linkeket a papercraftokhoz (köszönet Dragnak, aki segített!) vagy keressen meg engem az 576 Online-on, esetleg e-mailben.



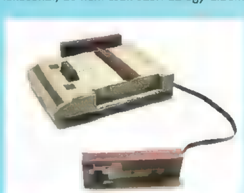


FINAL FANTASY KONCERTEK

Remélem elnézitek, hogy megint valami személyes kedvenccel rukkolok elő, így a végén – bár a Final Fantasy van akkora név a videojáték-történelemben, hogy azt még egy egyébként j-RPG-ket ki nem állható PC-játékosnak is illik ismerni. Én ahhoz a táborhoz tartozom, aki azt állítja: a Playstationre megjelent hetedik részt még azóta sem sikerült überelnie senkinek. Mások mást állítanak, de tény, hogy eme sorozat játékai mindig is az élvonalba tartoztak RPG-téren, ami pedig népszerű, az beindítja az üzletet. Japánban ugyanúgy árulják a játékok zenei anyagát CD-n, akárcsak a filmekét. A Final Fantasy is megszámlálhatatlan darabbal bír már, nem csak az eredeti zenéket adják ki CD-n, de vannak zongorára átírt, többféleképpen hangszerelt verziók is. Számomra a legkellemesebb meglepetést ezek közül a komolyan meghangszerelt, énekkel ellátott régi dalocskák jelentették.

Final Fantasy Songbook – Mahoroba – címen jelent meg egy kellemes kis összeállítás körülbelül egy éve, melynek fő elkövetői a zeneszerző és producer **Uematsu Nobuo**, valamint a kellemes hangú énekesnő **Kiyota Manami**. Az albumról főként a FF hetedik, nyolcadik és kilencedik részének dallamai köszönnek vissza, remekül hozzájuk illesztett énekkel. Nem erőltetett, nincs izzadtságszaga, tökéletesen passzolnak a szavak a ritmusokhoz. A dalok persze nem a játék sztorijáról szólnak, többnyire inkább kis szerelmes dalocskák. Kiemelném közülük az eredetileg Faye Wong által, angolul énekelt **Eyes on Me** japán nyelvű verzióját, de a **Chocobo-farm** és **Yuffie** dala is nagyon jóra sikeredett, kötelező darabok.

Ami miatt viszont még inkább érdekesek ezek a dalok, az nem más, minthogy így énekessel ellátva már koncertképesek is lettek! Megint van miért irigyelni a japán játékosokat, de nem csak ezért az egy album



koncertjéért! A Final Fantasy sorozat zenéinek öregapja, Uematsu Nobuo ugyanis csinált egy rockbandát, **The Black Mages** néven és kőkeményen nyomatják a játék zenéit villanygitáron, szintetizátorral és dobbal támogatva. Az együttes jelképe természetesen egy fekete mágus a játékból, mely legfélelmetesebb külsejével, a kilencedik rész szárnyas szörnyeként van megjelenítve. Tavaly évvégén már második albumuk jelent meg, mely szintén válogatás a legfeldolgozhatóbb játékzenék közül. Folyamatosan járják az országot, de még Amerikába is eljutottak már egy koncert erejéig. A képek alapján persze nem az lesz az a banda, akiket a kiscsajok csordába verődve fognak követni az utcán, csak azért, hogy kaphassanak végre egy aláírást valamelyik testrészükre. Családos emberek ők, akik minden tiszteletemet kivívták azzal, hogy ilyesmit művelnek. Gondolj csak bele, ahogy a koncert kezdetén rögtön elkezdik reszelni a Final VII csatáinak zenéjét, talán éppen az egyik bossfightot! Ott a helyem egy ilyen koncerten, egyik kezemben jéghideg Sapporo sörrel vagy Yukiguni koktéllal, a másikkal meg vadul csápolva!

Antaru
antaru@neuromancer.hu

A HIGHTECH NINJA SZÍNRE LÉP

VÁLTOZNAK AZ IDŐK

Minél régebb óta foglalkozunk videojátékokkal, annál szembetűnőbb számunkra a rengeteg változtatás a konzolpiac terén. A játékok iránti érdeklődés egyre nagyobb méreteket ölt, és ennek egyre egyértelműbb jelei kezdenek megmutatkozni. Elég, ha csak visszagondolunk a régi idők klasszikusaira a '80-as, '90-es évekből. **Összehasonlíthatatlanul keményebb a játékmenetük, ma már szinte bármelyik átlagos játékhoz képest hardcore színvonalat képviselnek.**

Tekintettel a kezdetleges technikai hátterekre, a stuffok játékmenetének alakulása akkoriban még elsősorban a reflexeken [illegible] a játékos ügyességén múlott. A taktika vagy stratégia csak ritkábban került előtérbe, [illegible] a viszonylag egész rövid, néha egy-két [illegible], esetleg [illegible] hány nap alatt megírt játékok mégis megfelelő szavatosságáról elsősorban [illegible] magasabb nehézségi szint gondoskodott.

A legkomolyabb változást talán a 32 bites gépek, elsősorban a PS, pontosabban a 3D-s grafika hozta, mint új stílusteremtő. Rengeteg korábbi játékstílus – az alacsonyabb érdeklődésre való tekintettel – egész egyszerűen kihalt. Akadnak persze ritka kivételek, vagyis olyan – elsősorban japán [illegible]rökben népszerű – kiadók, melyek mind a mai napig ilyen játékokkal foglalkoznak. Való igaz persze, hogy sok kétdimenziós játéknak igencsak nehéz lenne egy az egyben átültetni a hangulatát és a játékmenetét 3D-be, de néha még ez is sikerül. Nem véletlenül említem egyébként a PS-t, mert ma visszagondolva, joggal hívták akkoriban a XXI. század konzoljának, hiszen a mai játékstílusok 90 %-át ezen a derék kis szürke konzolon alapozták meg.

Mindegy tulajdonképpen, hogy mikor csöppentünk bele a konzolok világába, a komolyabb változásokat bárki leszűrheti az általában ötévente bekövetkező generációváltásokkor. Nem azt állítom, hogy korábban pusztán jótékonyságból adtak volna ki játékprogramokat, de az újgenerációs konzolok megjelenésé[illegible] tényleg már minden csak a reklámról és a pénzről szól, hiszen egyre hatalmasabb tömegeket, és egyre több generációt vonz a játékipar. Ezt a kőkemény csatát a Sega már az elején elveszítette, és bárki bármit mondhat, a Dreamcast becsődölése véleményem szerint [illegible]sősorban a Playstation 2 rohamos terjedésének tudható [illegible] Microsoft esetében persze hatalmas anyagi háttér egyengette az Xbox útját, és ha belegondolunk, nem semmi, hogy ilyen rövid idő alatt, mindenféle konzolos múlt hiányában, ilyen nagy sikert értek [illegible] a konzolpiacon. Pedig jól emlékszem még, hogy mennyi támadás érte kezdetben a gépet, többek között a „megbízhatatlannak" titulált Microsoft miatt. Ehhez képest ma már egyik konzolt sem állíthatjuk be egyértelműen a cégek között dúló harc győztesének, [illegible] a legrosszabb gamer statisztikában is a „doboz" biztos második [illegible]lyet tudhat be magának, megelőzve a hatalmas múlttal rendelkező Nintendót. Persze azt se felejtsük [illegible] hogy a PS2 pedig sohasem lehetett volna ilyen sikeres a [illegible] múltja nélkül.

A mocskos anyagiak sajnos tisztességesen kihatnak a játékpiacra is. Olyan fogalmak, mint [illegible] a multiplatform, csak az utóbbi években váltak ilyen [illegible] ismertté. Természetesen örülnünk kéne annak, ha egy nagyszerű játékot nemcsak egy konkrét tábor, hanem mindenki kipróbálh[illegible] ám [illegible] multiplatform stuffoknak vannak bizony hátulütői [illegible] Az ilyen játékoknak egy közös „maggal" kell rendelkezniük, hogy bármelyik konzolra könnyedén átírhassák őket, és ez bizony gyakran kompromisszumokkal [illegible] Ezt jól tükrözi az a tény [illegible] hogy csak nagyon kevés játéknál mutatkozik meg igazán, hogy pl. az Xbox mennyivel erősebb technikai paramétereit tekintve a PS2-nél. Persze azt sem tartom fairnek, hogy egy X-re, vagy esetleg GC-re optimalizált játékot leb[illegible]títva kiadnak PS2-re is, pusztán anyagi okokból.

Az exkluzív stuffok ma már külön unikumnak számítanak. Érthető, hogy a kiadók nincsenek oda értük, [illegible] általában a Sony-nak / Microsoftnak / Nintendónak is tisztességes tőkét kell leperkálniuk kárpótlásul. Ezekre azonban csak akkor van igazán esély, ha a kiadók biztosak is benne, hogy az eladások bőven kárpótolják őket a beleinvesztált munkáért [illegible] költségekért. **Azzal [illegible] tisztában kell lennünk, hogy a kiadók – érthetően anyagi okokból – egyre inkább a nagyközönséget próbálják elsősorban kiszolgálni, márpedig a gamerek legtöbbje ma már hobbiból konzolozik, [illegible] nem a hardcore játékosok.** Éppen ezért számukra veszélyes is olyat alkotni, ami extrém, esetleg nem elégíti ki a vásárlók többségének igényét. **A kiadók maradnak a bevált formuláknál, vagy még rosszabb, minél könnyebbé és egyszerűbbé próbálják varázsolni a játékmenetet.**

Szerencsére vannak kivételek, mint pl. a Nintendo, ahol mind a mai napig ragaszkodnak a rég[illegible]ományokhoz. Véleményem szerint hatalmas [illegible] volt [illegible] egy olyan 2D-s sorozatot, mint a Metroid, 3D-be átültetni. Martin szerint csak a NES / SNES verzió ra[illegible]i képesek elviselni a játékmenetét. Való igaz, [illegible] az átlagos játékos csak pislog, hiszen teljesen új számára ez a bonyolult, nehéz, [illegible] gondolkodtató [illegible]tékstílus. A „szakértők" szemében azonban a Metroid Prime egy rengeteg szép emléket felidéző, tökéletesen összerakott, hosszú alkotás. Jómagam [illegible] rendkívül pozitívan csalódtam a játékban, [illegible] igencsak meglepődtem, hogy mennyire hasonlít játékmenetben a régi klasszikusokra, [illegible] tény és való, hogy a legtöbb játékos számára tényleg gyakorlatilag emészthetetlenül nehéz.

A Nintendót azonban ez nem rendítette [illegible] a [illegible]tatásban [illegible] kitartott a hagyományok mellett. Megmondom őszintén, hogy **a Metroid Prime „sorozaton" kívül én egyetlen egy olyan játékkal találkoztam még, amely szintén fittyet hány a mai trendre, és egy az egyben visszaadja a klasszikus elődök kőkemény játékmenetét.** Ez a játék pedig nem más, [illegible] egy régi klasszikus reinkarnációja, a Ninja Gaiden, melynél én ki merem mondani, hogy nem csak a legkeményebbek közé tartozik, hanem jelen konzolgenerációnkon a létező leginkább embert próbáló játék. Szokatlanul nehéz [illegible]ciódús / ügyességi / logikai játékmenete ellenére a legtöbben tisztelettel [illegible] hajtanak előtte, hiszen tökéletesen összerakták, és hála a teljesen logikus irányításának, a játék ritmusa „felvehető", megtanulható, és idő[illegible] minden küldetés teljesíthető benne. Ugyanis nem mindegy, hogy egy játékban nagy a kihívás, vagy csak pusztán azért nehéz, mert esetleg béna az irányítás. Igencsak csodálkozom, hogy [illegible] Tecmo-nak [illegible] a Team [illegible]ak volt bátorsága kiválasztani egy [illegible] kemény [illegible] előrukkolni. Még intenzívebb „remake"-ekkel találkozhattunk a Gamecube esetében, gondolok itt elsősorban a Resident Evilre és a Metal Gear Solid: The Twin Snakes-re. De a kezdeti sikerek ellenére, a [illegible]szonylag alacsony bevétel és érdeklődés miatt ez a „stílusirányzat" is megszakadt, aminek egyenes ágú következménye volt a RE 2 és RE 3 eredeti formájában kiadott GC-s verziója, [illegible] a Resident Evil [illegible] nagyközönség igényeinek szerint csiszolt – játékmenete, mely totálisan szemben áll az [illegible] sorozat eddigi hagyományaival.

Számos másik példát említhetnék még, hogy egyes sorozatok mennyire „elkorcsosultak", úgymond behódoltak az egyszeri játékosok igényeinek, cserbenhagyva ezzel az igazi rajongókat. Gondoljunk csak az eredeti 2D-s Prince of Persia-ra. Még emlékszem, hogy egy barátommal mennyit nyüstöltük. Ha jól emlékszem, 60 perces időlimit volt 8 nehéz pályára, és nem voltak mentések, ha kifutottunk az időből, kezdhettük elölről. Ha valamelyikünk rájött egy [illegible] trükkre, megoldásra, rögtön hívtuk a másikat, majd végül megadta magát a játék, [illegible] azon morogtunk, hogy csak egy egyszerű „ölelkezést" kaptunk jutalmul a stuff végén, ped[illegible] mi „többre" számítottunk. :) Dreamcaston megjelent egy 3D-s Prince of Persia játék, amiről még Veres Miki írt annak idején – na, az képes volt visszaadni az eredeti 2D-s POP atmoszféráját logikai [illegible]törőivel, ügyességi feladataival, [illegible] legfőképp nehéz játékmenetével. Az újgenerációs POP: Sands of Time ezzel szemben nevetségesen egyszerű játékmenetet mutatott [illegible] és az igazi rajongók pont azokat a hosszas harcokat rühellték benne, melyek a POP: Warrior Within nevű folytatásban még inkább dominálnak, még több logikai fejtörőtől megfosztva ezzel a játékost.

[illegible] játékosok többsége nem szeretne gondolkozni, hanem inkább a könnyed, véget nem érő harcokra vágyna? Sajnos igen. Ma már elsősorban csúcsminőségű grafikára [illegible] könnyed játékmenetre van igény. Újra megemlítve a Dreamcastot, talán még emlékeztek [illegible] hányan a Jet Set Radio-ra. Azt hiszem rendhagyóbb játékstílust ki sem találhattak volna, ám az X-es JSRF folytatás játékmenete totális ellentéte lett [illegible] JSR-ben tapasztaltaknak. Hiá[illegible] tetszett mindenkinek, [illegible] játszott vele, a, mégis kevésnek talált bevétel miatt elvetették a JSR kőkemény ügyességi és időhatáros játékmenetét, [illegible] egy könnyed JSRF-rel próbálták meg minél nagyobb rétegnek tálalni a játékot. Vagy [illegible] van [illegible] Gran Turismo. Egyetlen mentorom ma már unikumnak számító cikke[illegible]pes volt lázba hozni bennünket, még 3-4 [illegible] kőkemény Need For Speed 3 után [illegible] Képesek voltunk naphosszat csak a jogsivizsgákat nyüstölni, méghozzá memóriakártya hiányában(!), hogy aztán másnap újra nekiálljunk, de akkor már egy másik kocsit tuningoltunk fel totálisan. Az International A jogsi vizsgákat még memoriakártya birtokában is csak hetekkel / hónapokkal később tudunk teljesen letenni. Még emlékszem is az ominózus [illegible]mákra, amit egy-egy vizsga 100. próbálkozás után ejtettünk:

- Hát nem igaz, hogy mindig azokat a r**adt kanyarokat cseszem el!
- [illegible] az egyenes szakaszokkal már nincsen gond. :)

Ma ez már sajnos elképzelhetetlen lenne, minekután futószalagon gyártják a tucatjátékokat. Vagy említsem a Need For [illegible]eed soroza[illegible] Remélem értitek, hogy mire gondolok.

És itt egy éles kanyarral rá is térnék a Tom Clancy játékokra, azon belül is elsősorban a Splinter Cell sorozatra, hogy később megértsétek, miért is írtam ezt a hosszas bevezetőt a **Splinter Cell: Chaos Theory** kapcsán.

A TOM CLANCY JÁTÉKOK

A Tom Clancy ötletei alapján készült *Ubi Soft* játékok egytől-egyig komolyabb katonai, terrorizmus és politikai témájúak, ahol nem a történeten, hanem sokkal [illegible]



kább a taktikai szimuláción van a hangsúly. Xbox-on három sorozattal találkozhattunk eddig, ezek a Ghost Recon, a Splinter Cell, valamint a komolyabb múlttal rendelkező Rainbow Six. Ezen játékok stílusa egytől-egyig kőkemény taktikai shooter, vagy lopakodós kémkedős a Splinter Cell esetében, a nehézségi szin[redacted] pedig kivétel nélkül a plafont verik, [redacted] sok mindenkinek [redacted] szakmainak [redacted] bizonyultak. Legalábbis ezek voltak a tapasztalataink az eredeti [redacted] a folytatá[redacted] vagy inkább kiegészítő részek (GR: Island Thunder, SC: Pandora Tomorrow, RS: Black Arrow) játékmenetei alapján. **Akinek ez a nehéz taktikai játékstílus [redacted] be, azt ajánlom szerezze be gyorsan mind a 6 játékot, és nyüstölje őket, amíg lehet, hiszen valószínűleg – anyagi okokból – ez a stílus is ki fog halni hamarosan.** Ennek a tendenciának már mutatkoznak is az első jelei, [redacted] ha csak az új Ghost Recon 2-re gondolunk. Az első és kiegészítő rész „egylövéses elhalálozásainak", és a kőkemény taktikai stratégiáinak [redacted] már nyomát sem találjuk, hanem inkább a könnyedebb [redacted] árkádosabb játékmenet vette [redacted] a vezető szerepet. A sokak által igen nehéznek titulált X-es Rainbow Six sorozatnak véleményem szerint egy[redacted]ként is már zuhant a színvonala, valamint a nehézségi szintje a klasszikus részekhez képest, hiszen a munka nagy részét már [redacted] is a csapattársaink végzik. Mégsem csodálkoznék, ha a nagyközönség igényeit kielégítve még tovább lépnének, és a Rainbow Six 4-ben már egy Swat jellegű sokkal árkádosabb játékmenetet eszközölnének.

A SPLINTER CELL SOROZAT

[redacted] 2002 végén bemutatott Splinter Cell sorozatban egy a 40-es éveiben járó profi veterán harcost, Sam Fishert volt szerencsénk irányítani. A játék(ok)ban valós külpolitikai helyzetekhez kapcsolódó, mégis fiktív küldetéseket teljesíthetünk, ahol a [redacted] céljaink számítógépes információk letöltése, politikailag nem kívánt személyek likvidálása, túszok kiszabadítása stb. Céljaink eléréséhez pedig hatalmas és jól őrzött épületbe kell „besurrannunk", őröket, terroristákat ártalmatlanná tennünk [redacted] egészen a keresett helyszín eléréséig lehetőleg észrevétlennek maradnunk. A Splinter Cell nem akció játék, sokkal inkább taktikai. Rendkívül [redacted]relmesnek és megfontoltnak kellett lennünk, hiszen nagyon nehéz dolgunk volt. Szinte mindig sötétben [redacted] lett mozognunk, ezért nagyon gyakran kellett a nightvisiont (éjjellátót) hordanunk. Lövöldöznünk csak a legvégső esetben kellett. Legjobb, ha spóroltunk a [redacted] szerrel [redacted] az életerőnkkel, különben hamar meghaltunk. Az animációk – gondolok [redacted] elsősorban a mozgásokra – rendkívül kidolgozottra sikerültek. Az első rész grafikája, ha számomra első megjelenésre nem is volt eget rengető, nagyon szép és részletes. [redacted] fejlesztők nagyon nagy han[redacted] fektettek a fény-árnyék effektekre, ha pedig [redacted]csoltuk a nightvisiont, egyenesen filmes látványban lehetett részünk. Számomra az volt az egyik leglátványosabb elem, ahogyan a függönyökön átmentünk, azok pedig lágyan visszasiklottak a vállunkon. A zene és a hangok terén sem volt panaszunk. Sam Fisher jellegzetes szinkronhangját Michael Ironside (Hegylakó II, Csillagközi Invázió, Viharzóna) kölcsönözte. A SC-t „Metal Gear gyilkosnak" is nevezték, talán azért, mert az ottani settenkedés és lopakodás alapötletét dolgozták [redacted] majd vitték tökéletesre. [redacted] a Metal Gear sorozat természetesen nem csak erről szól, és bár pl. a második, a Sons [redacted] Liberty nem sikerült olyan [redacted] mint a PS-es MGS, én Xbox-ra – mint játékot – mégis inkább a Metal Gear Solid 2: Substance-et szoktam ajánlani a Splinter Cell-lel szemben. Már csak a történet miatt [redacted] mivel a Splinter Cell tulajdonképpen csak egy nagyon profi „küldetéslemez".

A második részre másfél évet kellett várni, de a Pandora Tomorrow-t nem nevezhettük igazi folytatásnak, inkább csak kiegészítő résznek, hiszen az egyjátékos mód játékmenete, és a grafika alig különbözött az első résztől. Kaptunk azonban egy nagyon profi multiplayer módot. A sorozat közben olyan sikereket ért [redacted] világszerte konzolos és PC-s körökben, hogy hamarosan meg is filmesítik majd Sam Fisher kalandjait. Egyébként 2002-ben már volt szerencsém egy Tom Clancy mozifilmhez, nevezetesen a *Rettegés arénájá*hoz, ahol *Liev Schreiber* véleményem szerint már egyszer hitelesen alakította „Sam Fisher" szere[redacted]. De félek, hogy amennyiben amatőrök kezébe [redacted]erül a forgatás joga, akkor csak egy B kategóriás akciófilmet fogunk kapni, de ez még a jövő kérdése.

Most 2005 tavaszán azonban elérkeztünk végre a harmadik részhez, mely grafikailag, [redacted] játékmenetben [redacted] nagyban eltér a korábbi részekhez képest. [redacted]zony pontosan arról van szó, amit már sokan sejthettetek a hosszas bevezetőm után, **a Splinter Cell: Chaos Theory már nem az a kőkemény taktikai Splinter Cell játék, mint amit az [redacted] és második rész [redacted] személyében" megismerhettetek.** Persze szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy ez még a kezdeti savanykás élménytapasztalataim ellenére sem feltétlenül negatívum, hiszen ennek köszönhetően – a Metal Gear sorozathoz hasonlóan – sokkal nagyobb szabadságot kapunk a játékban.

ÚJÍTÁSOK – JÁTÉKMENET

Habár már legalább egy éve rendelkeztem a Pandora Tomorrow-val, teljesen csak alig 2-3 hete futtattam ki, direkt a harmadik rész kapcsán, hogy [redacted] ne kelljen külön időt szakítanom a második részre. [redacted] viszont teljesen frissen él még bennem a [redacted] róla, és tisztán emlékszem arra [redacted] hogy milyen általánosságok jutottak eszembe a Splinter Cell játékokról. A legszembetűnőbb észrevételem az [redacted] bár különböző eszközök legváltozatosabb arzenáljával rendelkeztünk, számos szituációt csak egyetlen egy módon lehetett megoldani, és nem egyszer csak a szerencsémnek köszönhettem, hogy sikerült. A második rész, ha lehet, még nehezebbnek tűnt számomra, mint az első. Az [redacted] küldetéssel pedig véleményem szerint nagyon túllőtt[redacted] a célon. Az egyik legkeményebb rész véleményem szerint az volt, amikor egy hatalmas raktárban, melyben legalább egy tucatnyian tartózkodtak, ki kellett szúrnom 5-6 terroristát, hogy végezzek velük. Mindezt persze [redacted] sem az álruhás terroristák, sem ped[redacted] a civil munkáso[redacted] nem vehettek észre. Egyenként kilőttem minden lámpát (pedig vagy több tucat volt), mindig megvártam, míg a munkásoknak elül a gyanújuk a gyanús [redacted] után, majd egyenként mindet elkaptam hátulról, a sarokba [redacted] leütöttem őket. A terroristák ezek után még [redacted] is egy golyót a fejükbe. Mindez ugyan elsőre sikerült, [redacted] 40 percig tartott, nekem pedig végig a torkomban dobogott a szívem. Na, most ezek után lelkesen nekiálltam ugyebár [redacted] Chaos Theory-nak, [redacted] gyakorlatilag már 10-20 perc után végérvényesen leszögezhettem, hogy egy Pandora Tomorrow-s „kiképzés" után gyakorlatilag a CT „gyerekjáték".

Először is nagyon ritkán találkoztam olyan szituációkkal, ahol különösebben gondolkoznom kellett volna. Minden ment magától. [redacted] vannak például a korábbi részekben roppant mód bosszantó riasztók. Nincsen minden küldetésben, de ha van is, akkor sem kell tőle félni.

Ezt igen érdekesen indokolták meg a játékban. Amikor Sam érdeklődik a riasztók iránt, cinikusan meg[redacted], hogy ilyenkor biztos vége a küldetésnek. Az ez[redacted] erre azt válaszolja, hogy „ez nem egy videojá[redacted], mindössze nagyobb lesz a riadókészültség. Igen, valóban **végigmehetünk akár az egész [redacted]lyán úgy, hogy gyakorlatilag lépten-nyomon megszólal a riasztó**, akkor sem fújják le a küldetést. Az egyes fokozatnál éberebbek lesznek az őrök, a kettesnél masszív golyóállómellényt öltenek magukra, a hármasnál védősisakot vesznek fel, a maximális négyes fokozatnál pedig már teljes riadókészült[redacted] lesz érvényben. Aztán itt vannak [redacted] civilek. Ugye nem kell ecsetelnem, hogy korábban mi történt, ha egynek is baja esett. Arra pedig különösen háklisak voltak, ha egy olyan személyt öltem meg, vagy akárcsak megütöttem, [redacted] csak picit is fontos volt [redacted] küldetés szempontjából. Itt legjobb esetben is csak morognak rám. Próbaképpen direkt fejbelőttem az egyik fontos szövetségesemet (utána persze nem mentettem el), persze morogtak rám rendesen, erre Sam csak annyit mondott, hogy „baleset volt", vagy hogy „nem láttam [redacted] a sötétben". **Egyetlen olyan eset volt, hogy egy ilyen hiba miatt újra kellett kezdenem egy küldetést,** amikor az eg[redacted] pályán direkt meg volt határozva, hogy nem lőhetem le a CIA embereit. Más esettel azonban nem találkoztam. **A retinaleolvasókat, vagy elektronikus számzáras ajtókat most már mi magunk is meghackelhetjük, valamint a célpontot [redacted] pontosan jelölik nekünk egy 3D-s térképen.** Éppen ezért senkit sem kell kímélnünk, és szinte soha nem kell újrakezdenünk a küldetést. A legfontosabb, hogy a mentést már nem checkpointoknál ajánlják fel, hanem **bármikor tetszés szerint menthetünk, mégpedig bármilyen szituáció közben**, éppen emiatt ez el is tart néhány másodpercig. Ugye nem kell ecsetelnem, hogy ez mennyire megkönnyíti a játékmenetet?

ÚJÍTÁSOK – ELLENFELEK LIKVIDÁLÁSA

A fegyveres küzdelmeken kívül ezúttal **igen nagy szerephez jutnak a különböző pusztakezes, [redacted] késelős harci technikák is**, melyek

mindenképpen nagy előrelépést jelentenek az előző részek „nyögvenyelős leütéseihez" képest. [illegible] bal ravasszal különböző hatékonyabb technikákkal kábíthatjuk el ellenfelünket, például tenyér éllel állon vághatjuk, vagy nemes egyszerűséggel gyomron térdelhetjük őket. [illegible] jobb ravasszal viszont már igen halálos késelős technikákat hívhatunk elő. Például a földön guggolva egy gyors mozdulattal elmetszhetjük [illegible] lenfelünk torkát, vagy egyszerűen hátba, esetl[illegible]ba szúrhatjuk. Ezt ne hagyjuk figyelmen kívül [illegible] az esetben sem, ha hátulról kaptuk el ellenfelünket pl. vallatni, ha ugyanis nem kívánjuk feltétlenül megfosztani az élettől a szerencsétlent, akkor csak egy [illegible]szonylag ártatlan fojtó technikával segítsük [illegible] a földre. Számos újabb technika is a rendelkezésünkre áll. A csöveken lelógva elmetszhetjük az arra tévedők tor[illegible] a perem szélén lógva levethetjük a mélybe az áldozatunkat, vagy miután a thermo-szemüveg segítségével betájoltuk a túloldalon álló ellenfelet, egyszerűen berúghatjuk az ajtót agyonütve ezzel [illegible] fickót. Mindenképpen nézzük végig a játék látványos intro[illegible] valamint részletesen tanulmányozzuk át a Sam Fisher által kommentált tutorial videókat, hogy minden technikának az ismeretében legyünk.

ÚJÍTÁSOK [illegible] SZABADSÁG

Na [illegible] épp ez az, amiért az új Splinter Cell kapcsán mégis ilyen pozitív véleménnyel vagyok. **Az eddigi részek tulajdonképpen túlságosan is „szakmaira" sikerültek, ezt az [illegible] részt azonban már kétségkívül nevezhetjük [illegible]téknak".** [illegible] utólag örülök, hogy már nem vagyunk különféle szabályokhoz kötve, hanem saját belátásunk szerint cselekedhetünk. A Chaos Theory egy kétséakívül 100 %-ig profi, és rendkívül realisztikus ja[illegible] amiben [illegible]dent [illegible] rajtunk áll, [illegible]ogy élünk-e a [illegible]ehetőséggel. Ha akarjuk végigtolhat[illegible] teljesen profin a pályákat egyetlen hiba nélkül, akárcsak a Tenchu esetében. De [illegible]y vagyunk vele, mint mondjuk anno a Driverrel. Hiába próbáltunk percekig szabályosan közlekedni a Kresz szabályai szerint, a végén [illegible] is mindig kibújt belőlünk a kisördög. Itt [illegible] bármikor előkaphatjuk [illegible] fegyverünket, és favágó módon elkezdhetünk lövöldözni, majd később visszatérhetünk a taktikusabb játékmenethez. Rajtunk áll, már nem vagyunk szabályokhoz kötve. **A könnyed játékmenetnek köszönhetően olyan szabadságérzetet kapunk a játékban, ami eddig csak a Metal Gear sorozatokra volt jellemző.**

A legtöbb szituációban számtalan lehetőség közül [illegible]laszthatunk. Pl. mit csinálunk akkor, ha egy kisebb termen kell áthaladni, de hárman [illegible] tartózkodnak benne. Mondjuk kilőjük a lámpákat, és egyszerűen elosonhatunk közöttük. Vagy kilövünk egy füstgránátot, [illegible] a thermo-szemüveg segítségével egyszerűen leütjük őket. Vagy egyenként elkapjuk őket hátulról a sötétben. Vagy füttyszóval egyenként elcsaljuk őket a folyosó [illegible]gébe. Vagy egy eldobott tárggyal (pl. konzervdoboz) eltereljük a figyelmüket, [illegible] meg közben elosonunk (akár [illegible] fényben) mellettük. Vagy végigmászunk a [illegible]rem felett ágazó csövön. Vagy átmászunk a kisebb szellőző résen. Vagy a [illegible]ra lövünk egy sticky-kamerát, mellyel (szintén [illegible] segítségével) elcsalhat[illegible] őket, vagy még [illegible] is kábíthatjuk őket a kamera gáztartalmával. Vagy elkaphatjuk az egyiket, majd élőpajzsként használva lelőjük a másik kettőt. Egyszerűen le is lőhetjük őket, vagy késünkkel mindegyiknek elvághatjuk a sötétben a torkát, [illegible]

A lényeg[illegible]gy számtalan halálos és kevésbé brutális módszer [illegible] választhatunk. [illegible] pályák végén egyébként kapunk értékeléseket, tehát érdemes gyakorolni. [illegible] primitív tűzharcot pl. nem igazán díjazzák.

Még egy érdekesség, hogy már az ajtókkal sem kell bíbelődni. Ha akarjuk, használhatjuk a lockpicket, [illegible] most egyszerűen fel is törhetjük a zárat, bár ez utóbbinak, [illegible] minden más [illegible]ásnak (pl. törött ablaknak) nyoma marad, úgyho[illegible] jó értékelést szeretnénk, vagy nem szeretnénk, [illegible] megszólaljon a riasztó, figyeljünk ezekre, és éppen emiatt továbbra is van értelme a testek elrejtésének, de a lényeg, hogy **nem kötelező**.

GRAFIKA ÉS HANG

Már a PS2-es verzió esetében is meg kell jegyeznem, hogy gyakorlatilag [illegible] marad [illegible] megjelenítésben az X-es Pandora Tomorrow mögött. Efelől csak a különböző fényárnyék effektek képeznek kivételt, valamint a [illegible]tvisiont, [illegible] a thermo módot is túlságon „szemcsés[illegible] találtam. A másik probléma, hogy mint sok másik PS2-es játék esetében, a Chaos Theory grafikája is [illegible]ságosan elmosódott / élettelen egy RGB kábel hiányában, ez utóbbival azonban pengeéles (GC-n és Xbox-

on nincs ekkora különbség kompozit és RGB között). **Ettől függetlenül – a gép technikai tudásának ismeretében – maximálisan elégedettek lehetünk a PS2-es verzió grafikájával.** Na, de az X-es verzió előtt egyenesen letettem a hajamat! Hát ez valami döbbenetes, hogy ez a játék hogyan bánik a fényárnyék effektekkel. Ez kérem szépen mindent ver vizuálisan! Szebb az X-es Cold Fearnél, szebb a GC-s Resident Evil 4-nél, [illegible] sokkal gyönyörűbb látványban lehet részünk, mint az előző két [illegible] rész esetében. Az eddigi legszebb konzolos játék címét minden bizonnyal a The Chronicles of Riddick tudhatta eddig magáénak. Vajon a Chaos Theory még azt is lepipálta volna? Nos igen is, meg nem [illegible]. Az igazság az, hogy az **X-es Chaos Theory egyes helyszínein olyan brutális vizuális megjelenítést használ, melyre még egyszerűen nem volt példa konzolokon.** A Riddick azonban szinte végig [illegible]pes volt tartani a maga gyönyörű, matt, csillogó-villogó textúrázott „fémes" grafikáját, míg a Chaos Theory-ban azért nem volt minden helyszín olyan [illegible] magasló, így gyakorlatilag grafikailag fej-fej mellett teljesítenek. **Azt azonban mindenképpen leszögezném, hogy megjelenítésben ég [illegible] föld a különbség az X-es, és a PS2-es verzió között.** Ez már az első pályán [illegible] nyilvánvalóvá válik, hiszen míg pl. PS2-n sima sötét barna falak fogadnak bennünket, addig Xbox-on az egész cseppkőbarlang gyönyörű zöldes színpompában úszik.

Viszonylag sokat fejlődött az őrök mesterséges intelligenciája [illegible]. Már nem annyira kiszámíthatóak, és a gyanús helyzeteknél fáklyát gyújtanak, megvilágítva ezáltal a sötét sarkakat.

Az elrejtett testek már nem lógnak át a falon, hanem intelligens módon nekidönthetjük őket.

A hangok és zenék hozták a szokásos minőségi színvonalat, bár azért akadtak közöttük kissé idétlen „franciás" akciómuzsikák is. Sajnos PS2-n akadnak ennek kapcsán töltési hibák is. Például ha beindul az akciózene, megszűnik a háttérzaj, majd ha elmúlt a veszély, kisebb töltés után jön csak vissza pl. a hullámok zaja. Egyébként megmagyarázhatatlan okokból egyes [illegible]lyarészek, pl. kisebb folyosó-elágazások valamiért [illegible]nimálisan különböznek a [illegible] verzió esetében. (Erre miért volt szükség [illegible]

KOOPERATÍV MÓD (OSZTOTT KÉPERNYŐ, SYSTEM LINK, ONLINE)

Ez a játékmód véleményem szerint [illegible] Oscar díjas megoldás. Annyira adta már magát [illegible] is az ötlet, de megérte várni, hiszen egy rendkívül korrekt végeredményt kaptunk jutalmul. A training pályán kívül 4 speciális pálya áll a rendelkezésünkre, bár elképzelhe[illegible], hogy végigjátszásuk után további küldetéseket kaphatunk, esetleg letölthetünk online, hiszen ez utóbbira is volt már példa a SC-nél. A speciális pályákra azért volt szükség, mert bár hasonló feladataink vannak bennük, mint a campaignban, direkt úgy tervezték meg őket, hogy csak két játékos együttműködésével legyenek megoldhatóak. Természetesen itt is egy rendkívül részletes training / tutorial áll a rendelkezésünkre. A kooperatív technikákat egy speciális gombkombinációival hajthatjuk végre: [illegible] bakot tarthatunk a másiknak, [illegible] felmászhassunk egy magasabb peremre. Lelógathatjuk a másikat egy lukon át a lezárt helységbe, hogy meghackeljen pl. egy számítógépet. Átdobhatjuk a másikat egy távolabbi platformra. Vagy leengedhetjük, esetleg felhúzhatjuk a társunkat egy kötél segítségével. Átmenetileg hatástalaníthatunk speciális pisztolyunkkal kamerákat / gépfegyvereket, míg a másik átér a biztos túloldalra, majd onnan újból leblokkolhatjuk a biztonsági berendezéseket, [illegible] a másik ügynök is át[illegible]. És persze kettős tűzerővel támadhatunk az őrök [illegible] stb. Ha valamelyikünk elhalálozna, a társunknak lehetősége van egy konkrét időn belül feléleszteni a másik ügynököt. Az pedig egyenesen hihetetlen, hogy még system linkes, vagy online összeköttetés közben is képesek vagyunk kooperatív módban bármikor (ingame!) menteni, vagy állást visszatölteni. Konzolon eddig [illegible]zárólag pályák közötti, vagy eredmények / pontszámok mentésére volt csak példa, [illegible] ilyenre még biztosan nem. Csípjetek meg! :)

VERSUS (SYSTEM LINK, ONLINE)

Ez a játékmód már ismerős lehet egyeseknek a Pandora Tomorrow-ból. Már akkor is eszméletlenül jó [illegible]letnek tartottam, és természetesen most sem hiányozhatott a folytatásból.

A versus összesen négyen játszható gépenként egy személlyel, méghozzá kizárólag (X-en) system linken, [illegible]online. (Rémlik valami, mintha a PS2 valami LAN [illegible] összeköttetést is támogatna, [illegible] ebben most nem vagyok biztos.) A feladat egyszerű. Amíg a kémeknek be kell surranniuk egy létesítménybe, és különböző dolgokat kell ellopni, meghackelni, vagy megrongálni, [illegible]dig az őröknek ezt meg kell akadályozniuk. Lehetőségünk van sima deatchmatch-re [illegible], de ez utóbbit fantáziátlannak tartom. A kémeknek ugyanazok az eszközök állnak a rendelkezésükre, mint Sam Fishernek, így sokkal jobban tudnak rejtőzködni, [illegible] jóval mozgékonyabbak is. Viszont számos kamera, [illegible] egyéb biztonsági rendszer [illegible] lézer) hátráltatja a küldetésben, melyeket átmenetileg elkábíthat speciális pisztolyával, csak [illegible] mint az őröket.

A termek közötti közlekedést külön problémássá teszi, hogy minden egyes elektromos zárat külön meg kell hackelni. Az őrök ezzel szemben szabadon járhatnak kelhetnek, és igen hatékony fegyverrel rendelkeznek, melyet kizárólag FPS módból kezelhetünk. A kémek [illegible]korlatilag ártalmatlan „sugárpisztolyaival" ellentét[illegible] ez már nagyon is halálos fegyver. Viszont nem követhetjük [illegible] kémeket a nehezen elérhető helyekre, [illegible] a zseblámpákkal is igen jól körbe kell nézni minden sarok, fedezék, vagy oszlop mögött, hogy nem rejtőzik-e ott véletlenül egy kém. Speciális szemüvegeink korántsem tűnnek olyan hatékonynak, mint kém ellenfeleinkké, de a mozgásjelző gyakran igen hasznosnak bizonyult, valamint az elektromágneses szemüveg [illegible] igen [illegible] kimutatja, ha [illegible] kémek sugárpisztolyt, vagy nightvisiont működtetnek a sötétben. A kihívás tökéletes behangolása tulajdonképpen csak a teljesítendő [illegible] adatok, és a kémek életeinek számán, valamint az időhatáron múlik. 11 tetszetős pálya áll a rendelkezésünk[illegible], melyek közül 5-öt a Pandora Tomorrow-ból emeltek [illegible] kisebb változtatásokkal.

VÉGSZÓ

Minden kezdeti fanyalgásom ellenére arra a következtetésre jutottam, hogy a **Chaos Theory egyértelműen minden idők legjobb Splinter Cell játéka lett.** [illegible] sokkal könnyedebb [illegible] folyamatosabb játékmenete [illegible]ságrendekkel nagyobb szabadságot kölcsönöz ne[illegible] mint valaha. A [illegible] rajongók továbbra is megtalálhatják benne az extrém kihívást, ugyanakkor nem ké[illegible]szeríti [illegible] az árkádosabb stílus kedvelőit mindenféle kötött szabályra, tehát kizárólag rajtunk áll, hogy milyen lehetőségekkel [illegible]. Mindenképpen hosszú kikapcsolódást jelent egyaránt egyedül, [illegible] multiban [illegible]. Az igen ötletes versus módot most egy még ötletesebb kooperatív móddal egészítették ki, amit osztott képernyőn, (X-en) system linkken, és online is kipróbálhatunk, úgyhogy le a kalappal az alkotók előtt. [illegible] végső értékeléseket ezeknek a birtokában kell értelmezni. Ha nem rendelkezel sem system link, sem pedig online lehetőséggel, akkor nyugodtan vonjál le 1 pontot.) Arról nem is beszélve, hogy valószínűleg továbbra is lesz majd lehetőség további pályákat letölteni a merevlemezre, elsősorban persze csak Xbox Live-on keresztül. Az már csak hab a tortán, hogy az X-es verzió sok helyszínen olyan grafikát produkál a fényárnyék effektjeivel, hogy az egyszerűen elképesztő. És ezek mellett még a PS2-es (kissé butított) verzió is igencsak megállja a helyét. A Splinter Cell: Chaos Theory-t nemcsak a korábbi részek rajongóinak ajánlom, hanem h[illegible] a mindenki számára emészthető játékmenetének, most már mindenkinek. Ha pedig lehetőséged van system linkre, vagy még jobb online elérhetőségre, buta vagy, [illegible] kihagyod.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Mivel Xbox-on jelen pillanatban nincs MGS3 ezért a CT egy tökéletes alternatíva helyette. Kémes is, meg lopakodós is, meg nagyon szép is. PS2-n van MGS3, ezért én inkább azt választanám első körben, és ha azt már kivégeztem, akkor venném meg a CT-t.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

UBI SOFT [illegible]

PS2, XBOX, DS, GC

PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 1-4 (online)
memóriakártya 8mb (579KB)
analóg irányító (dual shock)
dpl II, headset

✔ a gép képességeihez képest kiváló grafika, szabadabb játékmenet, ötletes multimódok
✕ butított verzió, hanghibák, profiknak túl könnyű

XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, headset
dd 5.1, 16:9, (1-4) xbox live
(1-4) system link

✔ sok helyszínen a legszebb konzolos grafika, szabadabb játékmenet, ötletes multimódok
✕ profiknak túl könnyű

XBOX	PS2
9.5 pont	9 pont

HÁBORÚ!

Talán a sors fintora, hogy egy hónappal azután, hogy a Republic Commando cikkben leírtam, milyen viszonyban állok a csapat-alapú taktikai FPS-ekkel, megkaptam a stílus következő nagyágyúját, a **Brothers in Arms**-ot is. Egy percig sem bánkódtam emiatt, olyan komoly előzetes elvárásaim voltak ugyanis a játékkal kapcsolatban, hogy mindenképpen szerettem volna minél mélyebben kielemezni. Úgy gondoltam, hogy akárcsak ■ háborús filmek esetében, úgy ■ hasonló témájú játékokban sem nagyon tudnak már újat mutatni a kiadók. A megjelenés előtt egyre gyakrabban lehetett hallani, hogy ■ készítők sok szempontból az *Elit alakulat*ot vették alapul, ami sokakat nagy örömmel töltött el, ugyanakkor a világtörténelem során ezerszer kellett már csalódnunk hasonló adaptációkban. A történelmi alapokon nyugvó sztori ■ 101. Ejtőernyős hadosztály normandiai napjait dolgozza fel ■ partraszállástól kezdve egészen haláluk órájáig. A bevezető pálya láttán erőteljes izgalmi állapotba kerültem, ugyanis bármit teszünk, csapatunk megsemmisül, és bevallom őszintén, nagyon szeretem, ha cukormáztól mentesen képes egy történet bemutatni a kőkemény valóságot. Ezt látszott igazolni, hogy a játék a néhány nappal korábban felirattal indít ezután, magyarul az osztag utolsó napjait kell végigjátszanunk, és tudjuk, hogy a végén meghalunk. Demoralizáló? Igen, valóban az, nyilván senki nem szereti, ha előre lelövik ■ csattanót, de arra kérek mindenkit, ne agódjon ■ befejezés miatt. Nem véletlenül hangzik így ■ játék reklámmondata: „Amikor Normandiába érkeztünk, katonák voltunk, amikor *hazatértünk* bajtársak”.

BAJTÁRSAK ÉS VETÉLYTÁRSAK

Matt Baker őrnagy és csapata egy repülőn várja, hogy ■ partraszállás előestéjén az ellenséges vonalak mögé ugorhasson le. Oldalra pillantva láthatjuk, hogy több száz katona és több tucat repülőgép kapta ezt ■ bizonyára megtisztelő, ám mégsem túl hálás feladatot. Gyorsan kell ugrani, mert ■ németek folyamatosan lövik a gépeket. A katonák mindannyian másképp dolgozzák fel ■ történéseket, van aki hatalmasat rókázik, míg mások szótlanul, maguk elé bámulva ülnek, tekintetük fátyolos. Egy dolog közös mindegyikükben: szeretnének egy kontinenssel távolabb tartózkodni, és a háborúról csak újságokon keresztül értesülni. Nem tehetik. Ugraniuk kell, el is veszítik egymást a francia éjszakában. Itt vehetjük kézbe az irányítást, elsőként meg kell találnunk csapatunk elveszett tagjait: szerencsére mindenki biztonságban ért földet, csak szétszóródtak. A felszerelésünk olyannyira szegényes, hogy az első cimborától kell kérnünk egy pisztolyt, de később a németektől elszedhetünk komolyabb fegyvereket is.

Hamar észrevesszük, hogy miben különbözik ■ két legkomolyabb (és egyben legszínvonalasabb) vetélytársától, ■ Medal of Honor sorozattól és a Call of Duty: Finest Hour-től a BIA. Talán érdekesnek tűnik az autós játékokból átemelt hasonlat, ugyanakkor igaz: míg előbbiek ■ háborút erőteljesen arcade játékmenettel párosítva mutatják be, addig ■ Brothers igazi szimuláció. Nem rontanak ránk egyszerre ezren (na jó, néha előfordul, de akkor érezni is fogjuk, hogy abban a szituációban, társaink segítő fegyverétől támogatva érezve magunkat ez reális szituáció), hogy kínkeservesen levadászva őket az első kanyar mögött egy egészségügyi csomag képében már magunkhoz is szólítsuk a „megváltót”. Föld felett centikkel lebegő fehér egészségügyi láda, mely egy másodperc alatt bekapható? Ez nem az a játék... Soha nem kellett még FPS-ben ennyire vigyáznunk magunkra, akár egy lövés is végzetes lehet (főleg nehezebb fokozatokon), de ha esetleg csak gyengébb találatot kapunk, azt is magunkkal cipeljük a pálya végéig. A checkpointos mentési rendszer sem könnyíti meg ■ dolgunkat, ráadásul ha nem tudjuk végigcsinálni az adott pályát, akkor ezek kikapcsolás után el is vesznek. Ha már alaposan megdicsérve a játékot ■ háborús szimulátor szót használtam a jellemzésére, nem árt megvizsgálni a mesterséges intelligenciát sem, hiszem abban a pillanatban hiteltelenné válna az egész, ahogy meglátnánk a pusztában ész nélkül felénk rohanó ellenséget. Nem fogjuk meglátni, ugyanis a németek okosak, nem tesznek ilyet. Elbújnak fedezékbe, taktikuson helyezkednek, nem kezdenek kamikáze akciókba. Úgy viselkednek, ahogy azt elképzeljük, nem szaladgálnak ész nélkül, tudják, hogy nekik is csak egy életük van ezen a világon. Mindez elmondható a csapattagokra is, idővel nem magányos harcosként, hanem társakkal körülvéve fogunk az ellenséges terepen előrehaladni. Amennyiben hagyjuk őket maguktól tevékenykedni, képesek arra, hogy taktikázzanak és ne hozzanak rossz döntéseket. Jellemző, hogy amennyiben elvesztettem valamelyik társamat, azt általában annak köszönhettem, hogy hibás utasításokkal láttam el, és hagytam szegényt a halálába rohanni. Magától nem tette volna ezt meg... A pozitív képet egy kicsit árnyalja, hogy a lelőtt csapattársak a következő pálya elején már újból mosolyognak, ezt nyugodtan kihagyhatták volna.

Mint a csapat alapú FPS-ek mindegyikében, itt is kiadhatunk utasításokat az embereinknek, akik ezt legjobb képességeik szerint követni is fogják. Nem bonyolították túl ■ rendszert, az igazán szükséges parancsok kiadására akár menet közben is lesz lehetőségünk. A katonákat egy adott helyre küldhetjük, megparancsolhatjuk, hogy lőfegyverrel vagy közelharcban kit támadjanak meg, beküldhetjük őket fedezékbe, kérhetjük, hogy kövessenek – magyarul mindent meg tudunk tenni, amit parancsnokként elvárnak tőlünk.

CSAPATMUNKA

Taktikázás – ez mindennek az alapja. Itt nem lehet ész nélkül előremenni, mert nem fognak feléleszteni minket, mint a Republic Commandoban. Már ■ második pályán megismerkedünk ■ taktikai alapokkal, melyek ■ későbbiek során is nagyon jól alkalmazhatók lesznek. Rendelkezésünkre áll egy taktikai térkép, melyen felülnézetből vizsgálhatjuk meg ■ közelünkben elhelyezkedő objektumokat és személyeket. Arra később még vissza fogunk térni, hogy ez mennyivel könnyebbé teszi a játékmenetet, most csak annyit jegyzünk meg, hogy ennek segítségével remekül meg tudjuk tervezni előre ■ cselekedeteinket. A hatékony hadviselés szempontjából egy valós harci szituációkban is gyakran alkalmazott taktika, az „oldalról megkerülés” lesz segítségünkre. Ennek lényege, hogy míg embereink folyamatos tüzeléssel lekötik az ellenfelet, addig mi a környező tereptárgyakat felhasználva, megpróbálunk takarásban ■ hátuk mögé (vagy legalábbis az oldalukba) kerülni, és lelőni őket. Ehhez persze türelem kell, gyakran sokáig kell várni a megfelelő pillanatra, azonban ■ pályatervezők munkáját nagy dicséret illeti, ugyanis ■ legtöbb szakasz úgy lett kialakítva, hogy ha jól körbenézünk, találunk megfelelő lehetőséget a megkerülésre. Vigyázzunk, ha sokat csináljuk, függők leszünk, és az egész játékot ennek ■ taktikának az alkalmazásával akarjuk majd végigvinni. Ez persze nem gond, nem véletlenül dolgozták ezt ki ennyire precízen, ■ készítőknek is volt a céljuk.

SEGÍTSÉG, ÚJÍTÁS, VAGY EGYSZERŰEN CSAK LÁMA MÓD?

A szimulációhoz hozzátartozik a kellő nehézség is, hiszen az életben sem lehet könnyű megállni ■ helyünket háborús szituációban. Négy





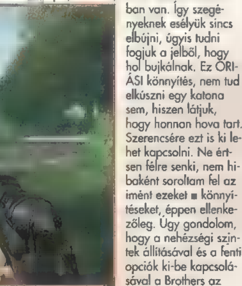
nehézségi szint van, ezek érzésem szerint elég jól be lettek lőve, bárki megtalálhatja a képességeinek megfelelőt. Ha ez mégis kevés (egészen pontosan: *sok*) lenne, akkor több könnyítési lehetőség is ■ rendelkezésünkre áll. A fent már említett taktikai nézet az egyik ilyen, bármennyire is újdonság a használata, én egy idő után soha nem használtam, mert folyamatosan az az érzésem volt, hogy csalok vele. A szabad szemmel még nem látható, de a közelben megbúvó ellenfelek ugyanis rajta vannak ezen a térképen, így jogosulatlan előnyhöz jutunk ■ használatával. Alapból a célkereszt sincs bekapcsolva, egyes történészek szerint a katonák előtt sem lebegett a második világháborúban ilyen, mi miért is használnánk? Megnyugtatok mindenkit, aki nem tud meglenni nélküle, az bekapcsolhatja az opciók között, de sokkal reálisabb, ha behajolunk puskánk csövére, és úgy célzunk. Ilyenkor ■ fegyver végén lévő célgömb segít, és a pontos célzásnak köszönhetően kicsit közelebbről vehetjük szemügyre az előttünk fekvő területet.

A könnyítő funkciók felsorolásából nem hagyhatjuk ki az egyik legnagyobb újításként beharangozott „suppression" mércét sem. Ennek lényege, hogy minden ellenséges katona feje fölött van egy karika, melynek színe attól függően változik, hogy mennyire tartjuk erős tűz alatt. Pirosan világít, amennyiben még nagyon bátor, ilyenkor alig-alig húzódik fedezékbe, nem érzi, hogy veszély leselkedik rá, azonban az első sorozatok után elkezd szürkülni, és amikor teljesen átszíneződött, már csak ritkán fog visszalőni, inkább ■ fedezék biztonságát választja. Az első reakcióm ezzel kapcsolatban az volt, hogy micsoda nagyszerű ötlet, gondolatban már dicsértem is érte a *Gearbox* programozóit, hiszen nagyszerű új taktikai lehetőségeket nyit meg ez a funkció. Aztán egyre jobban elkezdett zavarni a kis kör, ugyanis tereptárgyaktól függetlenül mindig látjuk, akkor is, ha az ellenfél takarásban van. Így szegényeknek esélyük sincs elbújni, úgyis tudni fogjuk a jelből, hogy hol bujkálnak. Ez ORIÁSI könnyítés, nem tud elkúszni egy katona sem, hiszen látjuk, hogy honnan hova tart. Szerencsére ezt is ki lehet kapcsolni. Ne értsen félre senki, nem hibaként soroltam fel az imént ezeket ■ könnyítéseket, éppen ellenkezőleg. Úgy gondolom, hogy a nehézségi szintek állításával és a fenti opciók ki-be kapcsolásával a Brothers az egyik legjobban konfigurálható játék, amivel valaha találkoztam, kiscsirkék és háborús veteránok egyaránt élvezetesnek fogják találni.









MARTIN BELESZÓL!

Marha jó játék, ■ ahogy Vega mondja talán valamivel komolyabb a játékmenete, mint ahogy azt az átlag FPS-eknél megszokhattuk. Kicsit „pepecselősebb". Hogy ez ■ vagy rossz, azt döntsd el saját értékrended szerint.

A CSATATÉREN

A BIA legnagyobb előnye azonban mégsem a fent már említett pozitívumok valamelyike, hanem a nagybetűs HANGULAT. Aki ■ non-stop akcióra bukik, nem fog sok örömet találni a játékban. Itt néha két ellenséges katona elintézése is perceket vesz igénybe (persze ennek az ellenkezőjével is találkozhatunk, amikor géppuskával rövid idő alatt sok németet kell elintéznünk, de nem ez ■ jellemző), bujkálnunk kell, kiismerni ■ szembenállók viselkedését és folyamatosan foglalkozni a csapatunkkal. Az események is ■ valós történéseket igyekeznek követni, így ■ feladatok is megfelelően összetettek, nem csak A pontból B-be kell eljutni az ellenfelek likvidálásával, hanem mindig kapunk valami pluszfeladatot, ami folyamatosan fenntartja az érdeklődésünket, és hiába végzünk az egyjátékos móddal nagyjából nyolc óra alatt, még mindig ott vannak a multiplayer lehetőségek. Ez utóbbi szerencsére egyik verzióból sem hiányzik, és jó (?) Ubi Soft-os szokás szerint nem ■ hagyományosnak számító Deathmatch vagy Capture the Flag játékmódokat takarja, hanem egy nagyon érdekes kooperatív lehetőséget. A két szembenálló csapat céljai ellentétesek: míg az egyik kap egy feladatot, a másiknak meg kell akadályoznia ennek végrehajtásában. Egyszerre kettő vagy négy játékos vehet részt ebben, ■ csapat többi részét a gép irányítja egészen addig, amíg meg nem halunk, ilyenkor átvesszük egy másik katona szerepét. Nagyon jól látták a Gearboxnál, hogy a „löjük halomra egymást az erdőben" ennél a játéknál nem működik, és tökéletesen megtalálták azt ■ multis játékmódot, ami élvezeti értékben jól (ha nem jobban) helyettesíti ezt.

KÜLÖNBSÉGEK

Mindenki eldöntheti maga, hogy szereti-e azt, ha egy több platformra megjelenő játék szinte egy az egyben megegyezik minden gépen. A pályák felépítése, a küldetések, ■ mesterséges intelligencia – mind azonos itt is. Az egyetlen terület, ahol egyértelműen sikerült különbséget felfedeznem, a grafikai kivitelezés. Míg a PS2 verzió néhol színtelennek, élettelennek és – valljuk be – helyenként csúnyácskának tűnik, addig Xbox-on egy fokkal jobb ■ helyzet: pl. a víz úgy csillog, ahogy kell és a színek is sokkal reálisabbak. Ne essenek kétségbe a Sony gépek tulajdonosai se, szó nincs arról, hogy rossz lenne az összkép, csupán a másik platform nyújt többet. Ennek, és csakis ennek köszönhető a fél pontos eltérés a végső pontszámban (a grafikát ugyanakkor mindkét helyen jónak tituláltam, az egyik mondjuk négyes alá, a másik négyötöd, framerate problémák azért néha előfordulnak itt is, ott is), úgy gondolom, hogy mindkét gép tulajdonosai csak jól járhatnak a BIA megvásárlásával. Olyan programot kaphatnak, amely egyértelműen rendelkezik bizonyos hibákkal, mégis nagyon egyedi alkotás. Igazi gyöngyszem több szempontból is, nem hiszem, hogy a cikket végigolvasóknak még egyszer le kell írnom ezeket, teljesen egyértelmű, hogy mely területeken emelkedik ki a mai tucatjátékok sorából. Egy kicsit lehetett volna hosszabb (mondjuk vagy 30-40 órával :), akkor beírta volna magát a játékok nagy történelemkönyvébe. Így csak egy *nagyon* jó játék, amivel mindenkinek játszania kell, akit lázba hoz a téma.

Vega

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

UBISOFT / GEARBOX

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-4 játékos, dpt 11, online memóriakártya 8mb (75KB) analóg irányító (dual shock) headset

✔ hangulat, realitás, játékmenet
× kicsit rövid

XBOX – 1-4 játékos, system link dd 5.1, xbox live, headset

✔ hangulat, realitás, játékmenet – és szebb grafika
× kicsit rövid

XBOX	PS2
9 pont	8.5 pont

SHAFT ON DRUGS!





Bár külföldön hatalmas népszerűségnek örvendett, s olyan programokat ihletett, mint az Access Mean Streets-e és Color Dreams Raid 2020-a, kétlem, hogy hazánkban terebélyes rajongótábora lett volna is az 1988-as keltezésű, e cikk tárgyának ősét képező, Acclaim fémjelezte arcade szösszenetnek (mely egyébiránt a Midway Arcade Treasure 2 gyűjtemény részét is képezi).

A kultcimkével felaggatott **NARC** a dragkartell kiskirályai ellen felvett küzdelem mélyvizébe dobta be a gyanútlan játékost. Az emberfeletti nehézségi foknak köszönhetően szegény delikvensek 20 másodpercenként voltak kénytelenek újabbnál újabb coinokkal táplálni a féktelen étvággyal rendelkező gépszörnyet, míg [illegible] Hitman és Max Force [illegible]rosa földre küldhette a K.R.A.K. nemzetközi szervezet fővezérét, Mr. Biget. 17 évvel később ismét eljött az idő, hogy az ifjabb generáció felvegye a harcot az utcáka[illegible] söpredék ellen. Az eredeti [illegible] természetesen azóta már más iparágban tevékenykedik, a franchise kiagyalója, a ma ötven éves Eugene Jarvis sajnos nem vehette ki a részét az [illegible]donsült folytatásból, de kiemelte, hogy eredetileg a program teljes mértékben drogellenes mondandóval bírt: meglepő, tekintve a 2005-ös NARC erőteljes anyagkollekcióját, no [illegible] ne szaladjunk ennyire előre...

Nem köntörfalazok: a cikk eredetileg egy általam borzalmasnak vélt játékról szólt volna, görbülettől mentes pontszámmal a végén. A próba azonban csalóka volt, alig egy héttel az előzetes verzió után megérkezett a 100%-osan funkcionáló, tesztre kész változat, mely egy egész hétvégén át pörgött [illegible] multiplatform gépezetek oltárán. Soha ne ítélj elsőre, különösen nem a NARC esetében: a borzalmas grafikus megjelenítés (bővebben pár hasábbal arrébb) alatt egy igazán remek alapkoncepció fűtötte akciójáték lapul. Az eredeti game atmoszférájának átszabása jó döntésnek [illegible]ult. A folytatás [illegible] sötétebb hangulatúra vette a figurát, [illegible]cserélte a teljes háttértörténetet és sokkal nagyobb támadási felülettel indult harcba. A tipikus jó zsaru / rossz zsaru felállásban csatába induló kopóhad ezúttal [illegible] titokzatos [illegible] drag, a Liquid Soul nyomában lohol. Kezdetben csak a sikátorokban és forgalmasabb utcasarkokon álldogáló dealerek faggatásával jutnak újabbnál újabb részletekhez az anyaggal kapcsolatban, a kirakós játék darabjait összerakva egyre feljebb jutnak a terjesztői ranglétrán, míg végül eljutnak magához a boss-hoz, a város urához. [illegible] küldetések változatosak, lopakodással fűszerezett lehallgatás, bizonyítékgyűjtés éppúgy megtalálható, mint vad tűzpárbaj és egy-egy gyanúsított üldözése a fél városon keresztül. Jó eredmény esetén egy[illegible]almissziók is felvehetők, amik a főszáltól függetlenül játszódnak, általában időre mennek és pokolian nehezek, [illegible] GTA-hoz mérhető szabadságra ne számítson senki.

SHAFT IN AFRICA

A megalopolisz sajnos nem túl nagy, a leveldesignerek nem álltak a helyzet magaslatán. Rockhead alig pár apró kerületből áll, vezethe[illegible] jármű híján az egész alig pár perc alatt bejárható – nevezhetnénk a NARC-ot földönfutó GTA klónnak, hiszen az, bár ha már hasonlítani kéne valamihez, akkor inkább a True Crime-ot húznánk elő a kalapból. Itt szintén a törvény [illegible] oldalán állunk, az egyes küldetések között pedig mindennapi rendőri tevékenységeket [illegible] elláthatunk. Erre több alkalommal szül[illegible]s lesz, lévén a Badge érték minden egyes [illegible]kedettől függően csökken, vagy növekszik. Értelemszerűen túlkapások, civilek és kisstílű b[illegible]nözők halálra püfölése nem épp [illegible] legmorálisabb akciók, így a tekintély jelentősen zuhan, míg végül a felső vezetés a nyomozói státusz elvételével újra kék egyenruhában flangáló, mezei járőrként zavarja vissza kissé kicsapongó hősünket. Nem sikerült megtalálni az egyensúlyt az angyali tiszt [illegible] az aljas, korrupt zsernyák között: makulátlan karrierrel rendelkezni nem kifizetődő, viszont megállás nélkül a sötét oldalra húzni sem túl profitáló.

A járőrözés bár papiron nem hangzik túlságosan izgalmasnak, akcióban teljesen más a helyzet. [illegible] drog uralta élettől pulzáló város szinte minden másodpercben teret ad valamilyen bűnténynek. A dealerek nem zavarnak [illegible] sok vizet, hiszen egyhelyben állva árulják az anyagot, viszont a tolvajok, tüntetők, vandálok [illegible] bandatagok alaposan megzavarják a rendet. (Több percen át tartó vad kacagásomat egy alkalommal egy olyan eset váltotta ki, mikor több perces birkózás után a letepert kirakattörő előtt elfutott a társa, kezében egy hatalmas tévével: azt a víziló futást látnia kell mindenkinek, majd az utána következő nagy orra esést, mikor hátulról egy alaposat rúg a derekába a játékos, a TV pedig a földre zuhanva hatalmas robbanással átadja magát az enyészetnek.) A minitérképen sárgán villo[illegible] pontok jelölik a közelben végbemenő tetteket, odarohanva máris akcióba lendülhet nyomozónk: a jelvény felvillantása sok esetben hatásos, néha viszont egy hosszú távú sprintelésbe torkollik a buli. Ilyenkor nincs mit tenni, futni kell a delikvens után, majd egy [illegible] irányzott ugrással és letepeléssel jöhet [illegible] letartóztatás. Természetesen nem adják be olyan könnyen a derekukat az „áldozatok”, sok esetben először egy kis rásegítés kell néhány pofon és gyomorszájra mért rúgás személyében, az alaposan leredukált életerő könnyen kezelhetővé [illegible]szi az olykor fegyvert rántó gonosztevőket. [illegible] procedúra egyszerű, könnyen elsajátítható: a célpont alatti









zöld indikátor jelzi a HP mértékét, ezt lecsökkentve s [illegible] megfelelő gombot állandóan nyomva egy kék csík tűnik f[illegible]. Ha ez eléri a kijelző végpontját, sikerült elkapni és hátraszorítani a körözött kezét. A kék vonal ismét megjelenik, ha pedig eléri az utolsó szegmenst, az akciógombot lenyomva máris csattan a bilincs s növekszik a badge értéke. A bezsebelt pénz gyógyító kapszulára fordítható, míg a drog leadható a bizonyítéktárolóban, no de ezt csak az angyallelkű zsernyákok teszik, a takarékos [illegible]tékos inkább bespájzol...

...mivel a gyorsítók használata a virtuális harcmezőn kezdetben csupa előnyös dolog előtt nyitja meg a vasajtót. A beszedhető, megvásárolható cuccok mindegyike eltérő hatással [illegible]. A génsebészet adta eszközökkel alaposan felturbózott [illegible] elpöfékelését követően az egész világ lelassul, a pisztolyforgatás viszont drasztikus mértékben meggyorsul, [illegible] tűzpárbajok esetében [illegible] jön egy kis janga. A crack szintúgy az összecsapásokkor jön [illegible] segítségével akkurátusabb lesz a célzás, mozdulni viszont csak csigalassúsággal lehetséges. Az LSD vagy az amfetamin Superman gyorsaságot tesz lehetővé, míg az ecstasy csak cirkuszi maskarákba bújtatja az embereket. A fenti drogok beszerzése pofonegyszerű, az említett drogdealerek 100-200 dolláros áron mérik darabjukat, [illegible] ha az ember élelmes, simán letartóztatja őket és elveszi ingyen a szükséges szert. Erre szükség [illegible] lesz, a hosszú távú igénybevétel függőséget okoz, ez pedig olyan negatív hatásokkal jár, mint eszméletvesztés, ami egyenlő az inventory teljes tartalmának elvesztésével is. Apropó tárgylista: ennek menedzselése sajnos nem túl hatékony, az irányításbeli malőrnek köszönhetően a fe[illegible]verválasztás lassú [illegible]lyamat, a letartóztatásra kiszemelt személy kezéből kicsavart pisztoly pedig nem kerül talonba automatikusan, [illegible] mire a játékos a D-paddal küszködve hátizsákjába tolja, a delikvens már rég három háztömbbel arrébb szólít [illegible] egy prostituáltat [illegible] kellemes menetre.





GODFELLA[illegible]

Több alkalommal is említést tettem már a puritán látványvilág[illegible] nem mehetünk el egy nagyobb lé[illegible]zetvételnyi hasáb [illegible]kül mellette. Mivel a mű alatt a 2002-es State of Emergency motorja dübörög, szegény NARC mindkét, egyébként bitre pontosan megegyező platformon **ronda mint a bűn**, de ha az ember ad neki még egy esélyt az első sokk után, garantáltan jól fog szórakozni; az igényeket néha le kell adni, a Midway gyermeke viszont meghálálja. [illegible] legszembetűnőbb dolog az említett várostervezési baki, melyre egy nagy lapáttal rátesz az azt benépesítő peonok gyatra és sablonos megvalósítása, az agyonfilterezett előzetes screenshotokon látott neon

rengeteg teljes mellőzése, az autóforgalom mint olyan alkalmankénti felhasználása, a speciális effektek – torkolattűz – olykori házon kívül maradása, vagy épp az engine által kipréselt átvezető animációk gyatra minősége. Pozitívumként felróhatjuk az egyes drogok használata alatt látott elvont képi torzulásokat. A füvezés akkut émelygéssel és a zöld szín erőteljes hatásával jár, a crack egyfajta halszem látásmódot kölcsönöz, az ecstasy [illegible]dekes víziókat eredményez, míg az LSD-t felnyalva minden élőlény bohóccá változik. A mérleg másik felén foglal még helyet az ütős zenei felhozatal, mely remélhetőleg audio CD-n is napvilágot lát az ar[illegible] 19.95 dolláros fogyasztói árral ellátott [illegible] mellett. [illegible] füljáratokat rendkívül változatos skálán moz[illegible] kompozíciók kényeztetik: a „Ravasz, az agy és a két füstölgő puskacső" híres Stranglers: Golden Brownja mellett külön a programhoz eszkábált hiphop / rap ámokfutás, Cypress Hill-re emlékeztető hardcore agymenés, némely elemében System [illegible] a Downos zúzás gondoskodik arról, hogy a hangszórók mindig a szituációhoz és a helyszínhez passzoló legjobb melódiával gondoskodjanak a szomszédok nyugodt éjszakájának tönkretételéről. A szinkronszínészek relatíve elfogadható szinten adják ki magukból a mondanivalót, különösen Tarantino kedvence, az évek során egyre terebélyesedő Michael Madsen tett ki magáért.

CASINO

Egy sokkal erősebb képességekkel rendelkező grafikus motor és egy kiforrottabb, összetett rendszereket [illegible] ismerő level-designer csatába állítása sokkal nívósabb produktumot eredményezett volna. Pusztán az alapokat szemlélve nem találhatunk kivetnivalót a NARC-ot szemlélve, mélyebb kutakodás után egy rendkívül szórakoztató, kellemes atmoszférájú GTA klónba botolhat a játékos, ha képes túltenni magát az első sokkon valamint azon a tényen, hogy ez a Postal – GTA sor polgárpukkasztó filozófiájának krémje, hiszen a drogokat mint power-upokat mutatja be, komolyabb negatív hatás nélkül. Bár nem vagyok a folytatások híve, sőt, irtózom az évenkénti epizódoktól, most az egyszer reménykedem benne, hogy a Midway összekapja magát s a hibákat kijavítva, a botrányos engineet kidobva pedig esélyt ad a folytatásnak.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Vicces? Furcsa? Egy drogellenes játék, amiben a drogok gyűjtése és beszedése is központi szerepet kap. Vajon lesz olyan játékos, aki nem próbálja majd ki – még ha csak brahiból is – az összes cucc hatását [illegible] stuffban? És olyan lesz, akinek tetszik az effekt, és az életben is kipróbálja, hátha bohócokat lát az LSD-től? Nem visszafelé sült el ez a puska?

NARC

MIDWAY / POINT OF VIEW

PS2, XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos, dpl [illegible]

✓ remek atmoszféra, kellemes küldetések
× ordenáré grafika és várostervezés

XBOX PS2

5.5 pont

ŐRÜLT PARTY

A szívtipró izmos szőke, a bőrszerkós félember – féldémon – remélem nem kell külön bemutatnom: Dante – rigalánc lazaságának módján, helyén becsattog saját irodájába. Hatalmasat rúg egy székbe, amely a fizika minden törvényének ellentmondva pörög [illegible] célja, az asztal [illegible] helyére szinte még sem érkező székbe azon melegében belehuppan és lábát az asztalra veti, de olyan erővel, hogy a pont megcsörrenő telefon kagylója messzire – hová máshová mint a kezébe – repül. „Nem, ma nem fogadok ügyfeleket" – mondja, s már dobja [illegible] vissza a helyére a kagylót. Épp hozzáfogna már megkezdett pizzájának elfogyasztásához, mikor irodájának ajtaján egy kopasz, sebhelyes arcú alak [illegible] be. Bár az idegen tudja [illegible] vel áll szemben – Dantéval, Sparda fiával – azért a biztonság kedvéért rákérdez, majd testvérének üdvözletét átadja... pontosabban csak adná, mivel egyetlen jól irányzott mozdulattal felrúgja az asztalt, majd eltűnik, mint [illegible] kámfor. Dante szétnéz [illegible] beleharap a pizzájába, mit sem törődve az egyszer csak a semmiből előtörő démonkülönítményre, annak ellenére, hogy azok összevissza szurkálják hatalmas handzsáraikkal. Mikor megelégeli a nyakába lihegő, [illegible] továbbra is érdektelen, félelmet még csak hírből sem ismerő arckifejezésének hatására szemmel láthatóan megilletődő lények társaságát, egyszer csak elindul a zenegép felé, útközben a sebeiből kitépett pengékkel hadakozva. Számára ilyen egy igazi parti: a zenegép igaz csak párszori próbálkozásra indul, de a zene felüvöltésé[illegible] egy időben mintha csak álomból ébredt volna fel [illegible] hős, nincs mese: *pillanatok alatt szétrúgja a szörnyhad hátsófelét.*

Igen, végre-valahára keblünkre ölelhetjük a vitathatatlan érdemeket felmutatni tudó 3D hack'n slash reformernek [illegible] kissé vérszegény folytatásának) a mindenki által várva várt új epizódját, mely által a **DMC** trilógiává nőtte ki magát. Ki tudja mit hoz a jövő, [illegible] egy esetleges negyedik részt minden valószínűség szerint már csak Cell technológiával megtámogatott célhardveren láthatunk majd, ha láthatunk egyáltalán.

Most viszont nem is ez a lényeg, hiszen egy friss, ropogós üsd-vágd zúzda került ki a minőséget mintegy védjegyként a zászlajára tűző *CAPCOM* boszorkánykonyhájából. Remélem azért hozzám hasonlóan senki sem számít / számított akkora forradalomra, mindent elsöprő, mondhatni stílusteremtő változtatásokra, műfaji korlátok féktelenül való szaggatására, mint azt [illegible] Devil May Cry-ban tapasztalhattuk. Nem az idő szépíti az emléket, hanem az az igazság, hogy ez a játék volt az első komoly – értsd: első újgenerációs – három dimenziós [illegible] gitális világ keretein belül megálmodott hack'n slash akciójáték. Elvárásaim tehát leginkább egy [illegible] harcrendszerrel és eg[illegible] történettel kapcsolatosan fogalmazódtak meg – mondhatjuk úgy [illegible] hogy ezekre korlátozódtak –, nem vártam [illegible] tehát a korábbi részek által már mélyen kitaposott ösvényről való lelépést.

LELŐHETETLEN...

...fogok, gondos szülők figyelmét el nem kerülő, a játékban szereplő erőszakra és vérre utaló figyelmeztető szöveg (stílusosan Dante képernyő-berúgásával nyomatékosítva), majd egy kellően hosszú bevezető animáció, amely a [illegible] ték minden lényeges elemén átpásztázik. [illegible] CAPCOM *ért* a hangulatkeltéshez, ezt már most nyugtázhatjuk.

[illegible] főmenü letisztult, egyszerű, akárcsak az opciók. A szemfülesek már itt észrevehetik, hogy a copyright szövegek között az Atlus gárdáját erősítő Kazuma Kaneko neve külön kiemelésre került, ő tervezte ugyanis Dante démon alakját. Ennek az úrnak köszönhetjük többek között a Persona, a Devil Summoner, a Shin Megami Tensei és a Magenko sorozatok karaktereit, de ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a zseniális Zone [illegible] the Enders második részének koncept-munkálatai során [illegible] otthagyta a kéznyomát. Ha már itt tartunk érdekességként megemlítem, hogy a figura kegyetlen mennyiségű [illegible] világi karaktert tervezett már, melyeknek közül jó pár a Pandemonium című gyűjteményes [illegible] bum keretei között került [illegible] kálásra.

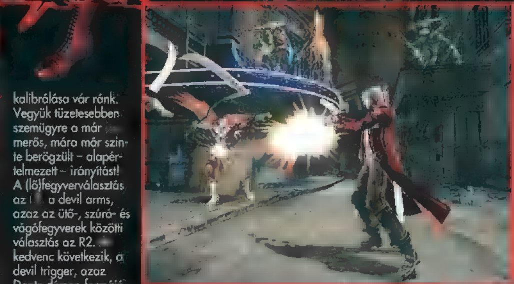
[illegible] játék kezdése, játékállás betöltése, opciók, tekintsük [illegible] gyorsan ezen utóbbit. Koreai (!), japán, angol felirat-választási lehetőség, mono, sztereó, Dolby ProLogic II vagy Dolby Digital (dicséretes, zsír!) hangrendszerek közötti állítás, valamint hangerő, vibráció, kép helyzetének és [illegible] nyességének belövése, kontroller kalibrálása vár ránk. Vegyük tüzetesebben szemügyre a már [illegible] merős, mára már szinte berögzült – alapértelmezett – irányítást! A (lő)fegyverválasztás az [illegible] a devil arms, azaz az ütő-, szúró- és vágófegyverek közötti választás az R2. [illegible] kedvenc következik, a devil trigger, azaz Dante démon formájának megidézésére hivatott L1. Aki nem [illegible] meri a játékot [illegible] ha tudja, hogy [illegible] főhősnek a démon formájában aktivált speciális kombóival sokkal jobban sebezhetőek az ellenségek, mint az emberi alakjában, azonban ez csak ideiglenes: a [illegible] monforma csak addig tart, amíg Dante mágikus ereje el nem fogy. Természeteszterűen ez az energia regenerálható különféle orbokkal – azaz menet közben begyűjthető kristályokkal – [illegible] vásárolható okosságokkal.

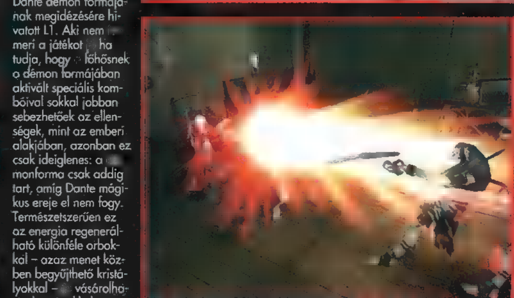
[illegible]ünk tovább. [illegible] bal kar az irányítás, az R1 [illegible] az ellenfél bemérése, azaz ameddig nyomva tartjuk a gombot, addig a hozzá legközelebb álló ellenséget lockolja [illegible] támadja hősünk. [illegible] tárgyképernyő a [illegible] a térkép a jobb, a felszerelési [illegible]ak a [illegible] míg az [illegible] ták" a bal D-pad g[illegible] ezek jelentőségére, illetve mibenlétére később ki fogok térni. Az akciók szempontjából leglényegesebb a közelharc, azaz a Háromszög, a tüzelés, azaz a Négyzet, a „stílus akció", azaz a Kör, valamint az ugrás, ami pedig az X gomb. A bemért célpontok között az L3-al léptethetünk, [illegible] kamerát az R3-al pozícionálhatjuk (elviekben, hisz a „nem a legjobb operatőr" betegség továbbra [illegible] rákfenéje a játéknak).

HA MÁR ITT TARTUNK...

...rendhagyó módon a prezentáció áttekintésével kezdeném mondókámat. Mindvégig ve[illegible] érzelmek tartottak a markuk[illegible] miközben játszottam. Előljáróban le kell szögeznem: megérde-







melt a kiváló minősítés a grafika rubrikában, *de*... szűknek éreztem a játékteret. Klausztrofóbiám az összefüggő terek szemfényvesztő megoldásaiból és a lineáris játékmenetből táplálkozott. A pompás tereket nem járhatjuk be szabadon, mert azok mindvégig útlezárásokkal, a pályaszakaszokat egymástól elválasztó akadályokkal vannak egymástól elszeparálva. Ügyesen, de mégis észrevehetően irányítva vagyunk utunk során. aláírom, hogy ez a játék nem a szabadságfokával kell hogy hódítson, frusztrált az, hogy nem járhattam be a terek minden egyes zegzugát. Adódott ez a nyomasztó érzés természetesen abból, hogy bár a játék három dimenziós világban prezentált, ez is csak illúzió, hisz a kameramozgatást nem, illetőleg csak bizonyos helyzetekben és korlátozottan bízták a játékosra, a legtöbb esetben sajnos a CPU által vezényelt – és sok esetben teljességgel előnytelen – nézetekből leszünk kénytelenek harcolni. Persze a tárgyak, a





rep, a lények és azok animációja full 3D, de kód önálló irányításának a béklyójában vergődő kamera megint csak a bezártság érzetet erősítette bennem. Az animációnál maradva nem lehet okunk panaszra, ha eltekintünk egy-egy „belelóg a karakter falba" – amúgy gy fejlesztés során teljes egészében rendkí nehezen kiszűrhető – ütközésfigyelési hiányosságtól, illetve nem panaszkodhatunk, ha ugyanezen bakik felett egyes átkötő animációkban is szemet hunyunk (attól függetlenül, erre azért igazán figyelhettek volna). A teljes egészében a grafikus motor hajtotta filmecskék – melyekből szép számmal találhatunk a játék folyamán – hangulatosak és profin koreografáltak, annak ellenére, hogy nekem Danténak az animokban tanúsí lazasága már kissé túlzottan heorikus volt. Azért egy idő után meg lehet szokni, sőt szórakoztató, ahogy hősünk úton-útfélen beszól a nálánál többtucatszor nagyobb ellenségeknek vagy ahogy hergeli őket menet közben (erre egyébként egy külön gomb, a Select is fenn van tartva). fanyar, beszólogatós, „nem sül el a dolog ahogy gondoltam" poéno a játékot az elejétől a végéig elkísérik, nagyban fokozva a hangulatot.

A grafika másik fontos ismérve a karakterek felépítésbeli változatossága, azok megszerkesztett és gondolt animációja. A motor riccenés nélkül küzd meg egyszerre nagy számú szereplő azonos időben történő mozgatásával. Kissé talán érezhető, hogy a DMC3 a „de"-k játéka, itt is van egy ugyanis... semmi gond az azonos időben való szaggatásmentes mozgatással, a nagy számban támadó lények igen sokszor kezdik mozgásukat ugyanabban a fázisban, ami gépiessé, valahol pedig irreálissá teszi az amúgy pompás vizuális összhatást. Utoljára ezt az egyébként sok játékban látható tényezőt ha emlékeim nem csalnak szintén egy CAPCOM fejlesztésnél, a Chaos Legionnél említettem meg... hogy egy kifogás nélküli pozitívumot említsek: a főellenségek részletesen kidolgozottak és a méretükre sem lehet panasz: nagy, teljes képernyős, alakot, színt, harcmodort váltó félelmetes dögök!

A hangok zenék ha lehet még jobbak, mint az első két részben együttvéve, bár az is könnyen meglehet, hogy csak a játék nagy részében uralkodó metalosabb soundtrack az, ami igazán megfogott. Mindenesetre egy ilyen jellegű kaszabolós-öldöklős témaválasztás, dinamikus, pörgős játékmenet pontosan ezt a stílust feltételezi... Nekem nagyon bejött!

A GONOSZ ÉBREDÉSE

Már mindent tudunk a játékról, csak pont azt nem, hogy mi a háttere a történéseknek. Mint az minden hasonló jellegű program sajátja, a történet és annak szálai nincsenek mondjuk egy Final Fantasy-hoz hasonlóan agyonbonyolítva, meg sem kell lepődni, hogy megint a démonvadászat kerül középpontba, Dante, a félig ember, félig démon lény vezetésével. Az tent és embert nem ismerő pokoli seregek és az emberi faj megmentését célul kitűző Spar démonharcos közötti véres háborúból ez utóbbi került ki győztesen. Több ezer év elteltével a gonosz seregei ismét megerősödnek újfent az emberiség leigázását, írmagjának kiirtását tűzik ki célul. Sparda fia, Dan ezt nem hagyhatja szó nélkül és magányos farkasként veszi fel a másoks szemében talán reménytelennek látszó, saját meglátása szerint kétesélyes, tehát nem hiábavaló küzdelmet a légiók ellenében.

Miután azt hiszi, hogy legyőzte a seregeket bátyja, Virgil ősei szellemi hagyatékának tét útját választva pokoli seregek vezérévé elő, jelentősen megnehezítve ezzel testvére dolgát. A bevezető animációban látható, Dante „Devil May Cry" nyomozóügynökségének irodájában játszódó incidens, majd egy hatalmas pokoli toronynak a város közepén való materializálódása nyilvánvalóvá teszi, hogy a két testvér megmérkőzése és ennek ányaként az emberi további sorsá gleges, egyszer s mindenkorra történő kikristályosodása nem várathat tovább magára. Dante miután földbe döngölte az irodájában rá támadó kisebb, majd egy az immáron porba dőlt ügynöksége előtt ólálkodó nagyobb csapatot, elindul a földből mintegy óriási kőcsíraként az felé csúcsosodó Citadella, a végső küzdelemnek várhatóan helyt adó szín irányába. Útján nincs egyedül, érzi, hogy követi valaki...

Még mielőtt spoilerek útvesztőjébe tévednénk befejezem. Azért ha kíváncsiak vagytok nézzétek meg a memóriakártya ikonját... egy központi szereplő kilétére mindenképpen fény derülhet.

KULCS A CSILLAGOKHOZ

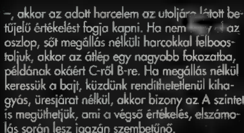
Ahhoz, hogy Dante a lehető mindig a lehető legjobb formában, az útja során hitében fizikumában megerősödve legyen képes előrehaladni az első rész óta megismert, jellegében valamelyest RPG-re hajazó fejlesztőképernyők hadán keresztül küldhetjük csatába. Hogy tisz legyen a kép: minden egyes küldetést egy Custom menü előz(het) meg, ahol úgymond az addig szerzett tapasztalati pontokat a karakterünk fejlesztésére áldozhatunk. Fogjátok úgy, a tapasztalati pontokat vörös színű or helyettesítik, melyeknek jelentőssége abban áll, hogy tárgyakra lehet őket beváltani. Az orbokat egyébként az egyes lények lezúzása fejében tehetjük magunkévá, érdemes azonban széljegyzetként szerepeltetni azt az észrevételt, hogy berendezési tárgyak, székek, asztalok, konténerek lerombolásáért kaphatunk tárgyakat, orbokat, ráadásul ezek közül nem feltétlenül csak vöröseket. tárgyak nagy vonalakban az alábbiak lehetnek:

Vital Star S és L: a kisebb, kevesebb energiát, valamint a nagyobb, az energiaszintet tel egészében visszatöltő zöld csillagokat nem árt tartalékolni, főként a főellenségekkel való harcnál jelenthetnek kiutat. Használatuk, illető sználatuk célja egyértelmű, ha hadilábon energiaügyileg egy csapásra feltöltődhetünk és megerősödve folytathatjuk harcot.

Devil Star: ez a lila színű csillag nem csak kinézetében, hanem hatásaiban is kísértetiesen hasonlít zöld színű társaira azzal a különbséggel, hogy a mágikus energia feltöltésére szol. Kezdetben még nem is lehet vásárolni be hiszen kell telnie bizonyos időnek, míg Dante megmutatja lelkének sötét, démoni oldalát. Meglehetősen borsos áron kínált portéka.

Holy water: ultimate fegyver, mindet vivő, ahogy azt kártyajátékokban szokták nevezni. Használatával a pályáról ellenséges lények tucatjait söpörhetjük le csapással a játéktérről. Megint csak azt mondjam hogy hasz-





nálata a kilátástalan, vagy kilátástalannak tűnő helyzetekben nyeri el igazi értelmét, illetőleg [redacted]llenségeknél, amelyeknél természetesen gyors egymásutánban többet [redacted] fel kell használni, már ha tartós sikert szeretnénk elérni.

Blue Orb: sarokpont, nem árt minél többet vörös orbot fektetni a beszerzésükbe. Segítségével az életerő maximumának határát tolhat[redacted] pozitív irányban.

Purple Orb: a kék orb párja, ebből sem árt minél többet beszerezni, hiszen a mágikus energia maximumának határát boostolhatjuk vele, lehetővé téve ezzel azt, hogy Dante egyes átváltozásai egyre hosszabb és hosszabb ideig tartsanak.

Yellow Orb: az elveszett lelkek respawnolására hivatott orb talán az egyik legfontosabb társunk lehet a bajban, hisz ha meghalunk és van a birtokunkban sárga orb, akkor reinkarnálódunk. Globálban megjegyzendő [redacted] h[redacted] a fejlesztők egyfajta [redacted] építettek bele a

–, akkor az adott harcelem az utoljára látott betűjelű értékelést fogja kapni. Ha nem [redacted] az oszlop, sőt megállás nélküli harcokkal felboostoljuk, akkor az átlép egy nagyobb fokozatba, példának okáért C-ről B-re. Ha megállás nélkül keressük a bajt, küzdünk rendíthetetlenül kihagyás, üresjárat nélkül, akkor bizony az A szintet is megüthetjük, ami a végső értékelés, elszámolás során lesz igazán szembetűnő.

A játék RPG vonásait valamelyest erősítendő, hogy Dante négyféle egymástól eltérő, é[redacted] a vele való játék során egymástól jól megkülönböztethető harcmodorral rendelkezik. Egy küldetésen belül csak egyféle harci stílusban utazhatunk, a váltásra a missionök közötti Custom menük alatt van lehetőségünk (Style). A következ[redacted] stílusokat különböztethetjük meg a játék során:

Trickster: leginkább az akrobatikus mutatványok, azon belül is az ellenségek közelharcban végzett tevékenységének rendkívül gyors, látványos megelőzésére, illetőleg az ezen megelőző műveletekből történő meglepetésszerű választámadásokra kihegyezett harcmodornak írhatnánk le ezt a stílust. Legjellegzetesebb, leginkább szembetűnő tulajdonsága Danténak a Trickster-módban a falmászás, mellyel a [redacted] meredekebb, legzordabb sziklák csúcsaira kapaszkodhat fel egy csapásra s indíthatja onnan halálos csapásait. A Dash nevet viselő ugrás a másik sarokpontja ennek a módnak, ezzel egy pillanat alatt ott lehet teremni az ellenség orra előtt: egyfajta becsúszás, a pillanat törtrésze alatt.

Swordmaster: mint azt a neve [redacted] fémjelzi a játék során fellelhető – [redacted] általában a főellenségeltől kicsikarható – különféle ütő-, szúró- és vágófegyverek használatában való jártasságot helyezi fókuszba ez a stílus. Ideális lesz azokban az esetekben, amikor a közelharcot [redacted]

stílussal. [redacted] különféle lőfegyverekkel való profi bánásmód elsajátítását és elsajátításának a gyakorlatba való átültetését tehetjük vele [redacted]hetővé, hiszen többirányú, akár lassított – [redacted] pontosabb célzással megtámogatott – lövöldözésre, nagyobb tűzerővel való csatasorba állásra, illetőleg sorozattüzelésre tesszük vele képessé karakterünket, hogy csak a legfontosabbakat említsem. Ha nem kívánsz közelharcba bocsátkozni, vagy ha csak szimplán nem szereted, hogy minden egyes lény a nyakadba liheg, akkor egyértelműen ez lesz a favoritod!

Royalguard: ez az öszvér harci stílus egyesíti tulajdonképpen a távoli, valamint a közelharc savát, borsát, ultimate karakterkép kialakításához kiválóan alkalmas! Jómagam ezt használtam a legkevesebb esetben annak ellenére, hogy [redacted] közelharcban való védettségünket nagyban növeli és a távolról való támadásaink sebzési értékét is növeli valamelyest, ellenben ez pont a „se ez se az" kategória. Jobb szerettem inkább Gunslinger vagy Swordmaster módban dolgozni, mert ezekben a módokban éreztem legjobban kihegyezve, kihangsúlyozva az egyes fegyvernemekkel va[redacted] bánásmódok erősségeit. Azért tegyetek vele egy próbát, hátha nektek bejön....

Már csak azért [redacted] javaslom ezt nagy bőszen, mert jó tudni, hogy nem árt kiegyensúlyozottan bánni a harci stílusok használatával. Váltogat[redacted] kell közöttük az egyes küldetések között, mert [redacted] végső célt csakis [redacted] lehet elérni. Mi-





játékba azzal, hogy minél [redacted] alkalommal vásárolunk az adott orbokból, azok egyre drágábbak lesznek, a végén szinte már-már a csillagos egekbe repítve az árakat (azaz az adott orb fejében leszurkolandó vörös orbok számát).

Lényeges, hogy a k[redacted]detések közötti értékelésünk [redacted] pár tényező[redacted] függ, amelyek közül a harci technikánkat [redacted] ki [redacted] emelném. [redacted] játékképernyőn egy-egy közelharc kezdetekor megjelenik egy oszlop, mellette egy betűjellel (A-D). A D a leggyengébb, í[redacted] az [redacted] értelemszerűen a legerősebb támadást szimbolizálandó. Ha a betűjel melletti oszlop [redacted] fogy – magyarul h[redacted] megszakítjuk a harcot

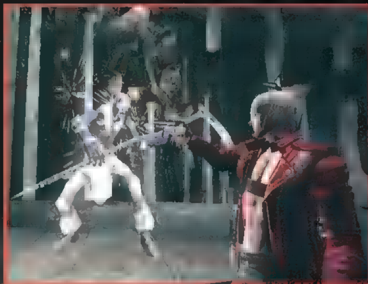


szünk kénytelenek valamilyen oknál fogva az előtérbe helyezni, hiszen mind a levegőből, mind pedig a földről való támadás erőteljesebbé, hatásosabbá válik akkor, ha emellett tesszük le a voksot. A különféle fegyverekhez (devil arms) mind-mind külön kombókat sajátíthatunk [redacted] melyekkel megtöbbszörözhetjük közelharcbeli sebzésünket.

Gunslinger: nem csalás, nem ámítás, bizony a távoli küzdelmeket kedvelő játékosok sem maradnak támogatás nélkül, hiszen a közelharcot hírből sem ismerő, azt nem [redacted]mogató harcmodort turbózhatjuk fel ezzel a

ért? A kérdésre pofonegyszerű a válasz: egész egyszerűen azért, mert a különféle lények [redacted] legfőbbképpen a különféle főellenségek más-más harcmodorral tehetőek ártalmatlanná. Vannak, amelyeket leginkább a devil armsek sebzenek, ellenben olyanokat [redacted] találhatunk, melyekre szinte semmi hatással sincs szinte egyetlen csapásunk sem. Náluk nem árt bepróbálkozni a lőfegyverekkel, szitává [redacted] lőni őket a szó legszorosabb értelmében! És ha ez sem segít? Semmi baj, még mindig van választási lehetőségünk! Ugráljunk, bújjunk [redacted] előlük, támadjunk lesből, meglepetésszerűen, vagy ötvözzük a közelharc [redacted] a lőfegyver nyújtotta előnyöket... a hatás valamelyik esetben biztos, hogy garantált lesz, csak a kulcsot kell megtalálni... ha már itt tartunk megemlítem, hogy a pályaszakaszok meglehetősen rövidek. Mondjuk az igaz, hogy húsz mission van a játékban, egyenként 5-20







perces hosszt magukénak tudva és az is igaz, hogy tucatnyi titkos küldetés vár felfedezésre.

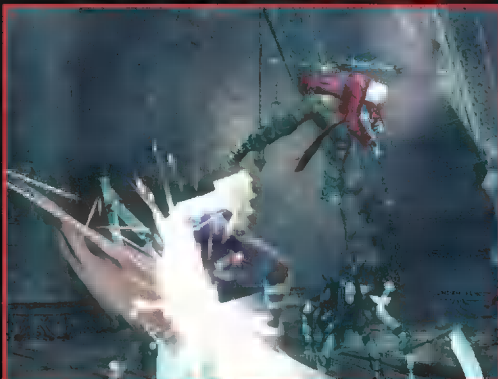
A tiszta játékidőt egy egyszerű összeadással kiszámolva megállapítható, hogy elvileg csak egy [illegible] közepesnél egy halvány árnyalatnyival jobb szavatosságra lehet számítani – ami a stíluson belül mondjuk nem meglepő. Két hosszabb délután, semmi több, hacsak nem akarjuk mindenáron valamennyi fokozaton végigvinni a produktumot. Egy-egy pályaszakaszt legfeljebb két-háromszori próbálkozást követően szinte rutinszerűen ki lehet tolni, így a játékot nem a hossza, hanem a harcok féktelen intenzitása emeli magasra, egészen a hack'n slash stílus trónjára a Devil May Cryt.

Ötletes, kellően összetett a fejlesztgetési rendszer, [illegible] mégis[illegible] q[illegible] mégiscsak másodlagos szerep jut neki... és persze másodlagos szerep kell, hogy jusson neki, hisz itt nem más a [illegible] mint...

ÜTNI, VÁGNI!

Visszatérve egy gondolat erejéig [illegible] vörös orbokhoz meg kell hogy említsem, miszerint a fegyverek fejlesztése során is nagy szerepet fognak játszani, ugyanis hasonlóan az egyes harcmodorokhoz a fegyvereknek is szintjeik vannak, melyeket az idő előrehaladtával fejlesztgethetünk (a már szokásos módon a küldetések közötti Customize menüben, vagy a Szobroknál, melyek a korábbi részekből megismert tulajdonképpeni menet közbeni „tápállások"). Nem árt tehát lehetőség szerint minél többre szert tenni belőlük, ugyanis kulcsfontosságú szerepük abban áll, hogy mintegy fizetőeszközként funkcionálnak a Devil May Cry világában. S ha már kulcs... kulcstárgyak is vannak a játékban és ha nem is hemzsegnek, [illegible] mindenképpen megemlítendőek. Ezek teszik teljessé ugyanis a képet a CAPCOM-tól már megszokott egyszerű fejtörők játékmenetbe való közbeiktatása révén, a „keresd meg a tárgyat (tárgyakat), használd x helyen, juss tovább" rookie nehézségi szintű sémáival. Egy-egy továbbjutást, elakadást megelőzendő a már megszokott homályos utalások, rébuszok kísérik Dante útját, majd jön a megvilágosodás, a kulcstárgy megtalálása [illegible] annak használata. Már mehetünk is tovább! Persze úgy, hogy [illegible] versikékre ekkor már marhára nem emlékszünk, szóval segítséget ilyen szempontból vajmi keveset jelentenek...

A játék nehézségi szintje alapértelmezetten normál, ha sokat bénázunk, akkor jöhet a választható easy mód. Ezt úgymond tehát unlockolni kell, akárcsak a hardot... Mondjuk az kissé idegesí[illegible] tud lenni, amikor csont nélkül, a pályáról a legutolsó kis férget is lesöpörve szinte elfutunk egy szint végére, aztán jön a főellenség [illegible] úgy kiporolja a hátsó felünket, hogy csak úgy porzunk. Persze nem feltétlen [illegible] – és hangsúlyozom, hogy az esetek többségében nem feltétlen! –, mert ügyetlenek voltunk, hanem általában azért, mert nem tudtuk a rendelkezésre álló idő alatt kitapasztalni a hatásos ellenszert, vagy esetleg olyan harcmodorban indultunk útnak, amely az adott ellenfél eliminálására nem a legalkalmasabb. Ilyenkor nincs más hátra mint előre! Kitartás srácok!





ÉS LŐN VILÁGOSSÁG

Csak gratulálni tudok a CAPCOM-nak. Elcsépelt fordulat, de [illegible] harmadik része a sorozatoknak mindenképpen vízválasztó szokott lenni és az is kell, hogy legyen. A nagyszerű kezdéseket általában gyenge folytatás követi, m[illegible]d a sorozatok trilógiává való érésekor szokott [illegible] dőlni az, hogy klasszikussá lesz egy-egy nagyobb cím, avagy sem. Bátran mondhatom, a Devil May Cry bizony klasszikussá nőtte ki magát! Az első fergeteges és a második valamelyest gyengébbre sikerült epizódot egy mindent elsöprő erejű, az első két játék legütősebb, legjobb elemeit magáénak tudó, azokat tökéletesen ötvöző vérbeli hack'n slash került ki a japánok kezei közül. Sem a designnal, sem a belső értékekkel nem tudtak hibázni, a lehetőségekhez képest – az idő múlásával, [illegible] kor exponenciálisan növekvő követelményeinek hatására egyre jobban szembeötlő hardverkorlátok ellenére – maximumra tuningolt program hagyta [illegible] a japán stúdiót. A grafika ennek megfelelően első osztályú, a Dolby Digitalban megdörrenő hanghatások [illegible] muzsikák elsöprő erejűek, a játékmenet a mindent eddig látott produktumot überelő akciódússágával ha csak pillanatokra is, de feledteti [illegible] játékossal minden búját-baját. Mindez a kellemes, nem túlbonyolított sztorival, a kifejezetten jó irányítással, [illegible] kellően összetett [illegible] rendszerrel együtt azt jelenti, [illegible] egy [illegible] játék látott napvilágot, amely méltó zárása lett a sorozatnak ezen a platformon; legalább annyira, mint ahogyan méltó nyitánya, bevezetője volt a korai újgenerációs szoftverkínálatnak az első rész a g[illegible] megjelenését követően nem sokkal. Csodás kezdés, csodás befejezés. Vannak hibái, ez vitathatatlan, de itt és most nem ez a lényeg. Az összhatás mondhatni tökéletes, a stílus királyával állunk ugyanis szemben: hasonlót lehet találni, de ilyet még egyet semmiképpen sem.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

[illegible] überbrutál. Nagyon király. Zsír, zsír, zsír. Behalok ettől a Dante gyerektől. Vérgizda. Full laza. Le a kalappal. A csodálatos első rész és az óleg „gagyi" folytatás után most újra tarol [illegible] Capcom. [illegible] nehéz, jó pörgős, tutto grafika, baró játszhatóság. Én simán dobom [illegible] a kilencet. Gunslinger mód rulez! [illegible]

DEVIL MAY CRY 3

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8mb (568KB)
analóg irányító (dual shock), dpl II

✓ gyönyörű, változatos, pörgős és akciódús
✗ a kamerán még dolgozhattak volna

8 pont





Mindig, amikor hazaviszek egy új RPG-t, akkor különös izgatottság vesz rajtam erőt. Mindez hatványozottan igaz, ha épp egy klasszikus rajzolt manga, hogy úgy mondjam 2D-s szerepjáték a teszt tárgya, mint a **Shining Tears**. Erős vonzódásom ezekhez a játékok még SNES-es időkre vezethető vissza, így ezek az anyagok az akkori idők élményét (retro) igyekeznek visszaadni, legalábbis sokszor ez az érzésem. A retroval kapcsolatban azonban érdemes pár dolgot tisztáznunk, melyet úgy látom sokan nem értenek. Soha nem szabad elfelejtenünk, hogy amikor retroról beszélünk akkor gyakorlatilag nem teszünk mást, mint a nosztalgia által megszépített múltat dicsérjük, illetve kívánjuk vissza. Ha igazán belegondolunk, ilyenkor nem is az adott kor játékait (vagy bármi mást) akarjuk visszahozni, hanem azt az érzést, amikor még gyerekek voltunk, és minden játékot kissé naivan, de annál lelkesebben fogadtunk. Nézzétek csak meg, mi történik a PS1-gyel és az általa képviselt évekkel! Egyre jobban szépül az emlékezetünkben, és lassan már retroról még nem is, de nosztalgiáról már beszélhetünk vele kapcsolatban, pedig csak 2-3 éve ment el a gép. Nekem ez a masina mindig is a szakközépiskolás időket fogja jelenteni, amikor még az életemben a legnagyobb problémám az volt, hogy legyőzöm-e a Ruby Weapont vagy nem, vagy hogy sikerül-e a Soul Blade / Tekken párosban leverni a haverokat, esetleg a soron következő játékos bulin a 6 fős Micro Machines partiban hogyan sikerül teljesíteni. Bárcsak ma is ilyen dolgok gyötörnék a lelkivilágomat, mint akkor, amikor csak és kizárólag ezek léteztek számomra! Közhely, de igaz, nem lehetünk fiatalabbak, talán csak lélekben, bár akik nem maradhatunk, gyerekek meg végképp nem maradhatunk, talán csak lélekben, bár akik megmaradnak gyereknek, azok mindig, sokkal jobban ki lesznek téve a világ szemétségeinek.

A nosztalgiának a másik fele abban rejlik, a hogy régebbi játékoknak igenis jobb íze volt, mint ma. Sokkal kevésbé vagy egyáltalán nem éreztük, hogy egy 0-ból és 1-esekből álló bithalmazt kapunk, mint ma, amikor – újabb közhely – a fő cél, hogy eladjanak egy terméket, azaz egy játékot.

Kicsit talán elkanyarodtam az eredeti témától, de csak azért, hogy mindenkivel megértessem, miért szeretjük, mi itt az 576 Konzolnál a régi, főleg ugye 2D-s rajzolt anyagokat. Ezért örülünk egy új Metal Slugnak és ezért borzadunk el, ha az halljuk, hogy át akarják tenni 3D-be. És bizony ez volt ez oka, hogy örültem, mikor megláttam a Shining Tearst, mivel ritka szépen megrajzolták a *Sega* programozói, mely miatt egyből eszembe jutottak a fenti gondolatokat, még úgy is, ha maga ST sikerülhetett volna jobban is.

Talán csodálkozhatnánk, hogy a Sega nevéhez köthető a program, de cég főleg régebben már lerakott az asztalra egy Phantasy Star sorozatot. Számomra öröm, hogy újra RPG gyártásra adták a fejüket. Csak azt sajnálom, hogy a játék nem lett olyan jó, mint amilyen lehetett volna.

KÉT GYŰRŰ MIND FELETT

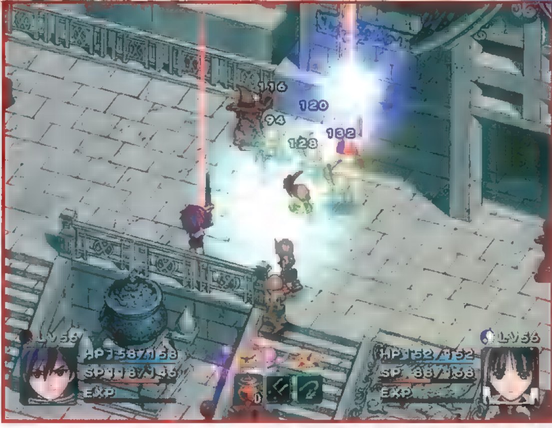
Itt van mindjárt a sztori. Érdekes és jó, de inkább csak a ma született bárányokra fog igazán maradandó hatást gyakorolni. Hogy ezzel mire gondolok? Hát arra, hogy a történet tulajdonképpen manapság igen népszerű, ezért aztán már-már elcsépelt elemekből táplálkozik, ergo nélkülözi az eredetiséget.

Egy hatalmas fantasy világba kalauzol el minket a Shining Tears, mely komplex mivoltával egyből felkeltette az érdeklődésemet. A kirándulást egy óriási városban kezdjük. A sztori egyik főszereplője, Elwyn, egy szép napon egy fiút talál a folyóparton. A srác neven – Xion – kívül semmit nem tud korábbi életéről – az amnéziás hős kliséje! – és persze azt sem, honnan került a folyóba. Elwyn egy dokihoz, Pioshoz viszi Xiont, ahol segítenek neki részben rendbe jönni, mivel az emlékezetét nem nyeri vissza teljesen. Az egyetlen ismertető jegy korábbi életéből két darab titokzatos gyűrű, melyről több dolog is kiderül. Rögtön az első, hogy az egyiket képtelen Xion lehúzni az ujjáról, míg a másik, hogy ember feletti hatalommal ruházza fel használóját – ez a gyűrűs dolog eredete gondolom nem szorul magyarázatra. Mint később kiderül a Twin Dragon Rings-ről van szó, mely ebben a világban legendás hírnevű. A két gyűrű közül az egyiket Xion használja, a másiknak, az erejét átengedheti az épp aktuális társának, mely rendkívül hasznos lesz a sztori során. És mi lesz a cél? Az eddig elmondottakból talán kitalálható. Fel kell fűznünk Xion múltját, és rá kell jönnünk a gyűrűk titkára. Persze eközben rengeteg kalandot kell teljesíteni.

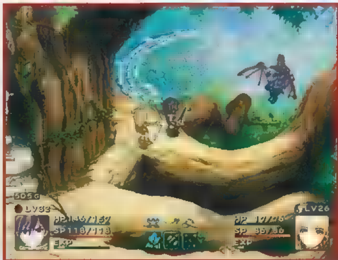
KALANDOK

Az utolsó mondat, szó szerint értendő. A ST játékmenetét tekintve kissé eltérőbb, mint mondjuk a Final Fantasy sorozat, inkább a Square Legend of… sorozatára emlékeztet. Tehát adott a sztori fő vonala, de ahhoz, hogy azon előbbre jussunk kisebb feladatokat kell megcsinálni. Ez rendszerint úgy néz ki, hogy beszélünk valakivel, aki elmondja gondját és baját, majd megkér, hogy menjünk





el egy bizonyos helyre. Ebben az esetben nem mi magunknak kell megtenni az utat az éppen aktuális célpontig, hanem rendszerint beszélni ■ valakivel (pld. Pios), aki egyből „teleportál" minket az adott helyre. Itt aztán tíz esetből minimum tízszer harcolni kell egy darabon, egészen ■ végcél megtalálásig, vagy megoldásáig. Ezekből az alkalandokból aztán egyre többet megtudhatunk a fő történetből és magáról az egész világról is.



Boncolgassuk egy kicsit a harcot, hisz minden RPG-nél ez ■ legfontosabb. Xionon kívül még egy harcos vesz részt a küzdelemben, ami egyébként folyamatosan fog menni, nem körönként. Ezért is emlékeztet engem a játék a Legend of... sorozatra. Társunkat egyébként a gép fogja irányítani, bár utasításokat mi is adhatunk neki, például az R1-gyel varázslásra birhatjuk. Amúgy mi a Körrel üthetünk, az analóggal mászkálhatunk. Elég pergő lett ■ harc, amit kifejezetten élveztem. Ha Startot nyomunk egy látszólag kicsi, ám mégis nagy menübe léphetünk, ahol az Items, Link és Single Skill, valamint System szavak fogadnak. A legelső tárgyainkat takarja. Erre csak azért térek ki külön, mert ha kiválasztunk egy tárgyat, az akkor bekerül alul az Inventory, így harc közben a Négyzettel használhatjuk. Ugyanide választhatjuk ki a varázslatainkat is. Ezek közül a Link ■ társunk mágiáit, míg ■ Single ■ sajátjainkat takarja. Válasszunk egy nekünk tetsző hasznosat és az is a tárgy mellé kerül az Inventroy-ba. Hogy ép melyik tárgyat vagy varázslatot akarjuk használni, az a D-paddal dönthetjük el.

Egy-egy ellenfél likvidálásáért ■ szokásos pénz, tárgy, exp triumvirátust kapjuk, az első kettőt össze is kell szedni. Szintlépések után is kapunk értékes dolgot, ez pedig nem más, mint ■ Skill Point. Ha belépünk a menübe – nem harc közben, hanem békeidőben –, akkor ■ Status képernyő tanulmányozhatjuk ■ különböző tulajdonságainkat. Itt láthatjuk, az úgynevezett Skill Pointot is, melyet eloszthatunk ezen értékek között, növelve azokat. Ezekből fejleszthetjük erőnket, Hp-kat, de még a varázslatokat és speckókat is. Ugyancsak itt lehet cuccokkal felszerelni embereinket (Equip). Egyébként ezeket is lehet fejleszteni, de ezt csak a kovácsnál – ha van hozzá alapanyagunk –, persze újat is vehetünk. Lesznek olyan tárgyak, melyekről semmit nem tudunk, ezeket ki kell elemezni.

Ha többet és részletesebben akarunk megtudni ezekről a dolgokról, akkor érdemes Tiarisszal beszélni a városban, ő elképesztő aprólékosan, mármár szájbarágósan fog mindent elmondani.









MARTIN BELESZÓL!

Pedig annyira jópofák a képei – jó, mondjuk azokon nem látszik a mozgás sebessége... :)

BENYOMÁSOK

Tulajdonképpen ez így felvázolva problémamentesnek tűnik. A grafika annyira szép, hogy komolyan kellemes ■ szemnek nézni, a játékmenet jó és a sztori is kielégítő az elcsépelt dolgok ellenére. Most jön azonban az a bizonyos **de**! Röviden kifejtve két melléknévbe lehet önteni ■ problémákat: **kicsi és lassú**. Bővebben ez azt jelenti, hogy hiába a jó grafika, ha egyszer a karakterek rendkívül aprók. Komolyan mondom, még SNES-en is láttam nagyobb szereplőket. Én azt szeretem, ha egy ilyen játékban szép nagy karakterek szerepelnek, jó animációval. Itt azonban minden olyan kicsi. Talán azért, mert a játékban nagyon éles a kép, tehát magas a felbontás, emiatt viszont összementek a szereplők. Ezt támasztja alá, hogy a párbeszédeknél a feliratok is igen apró betűvel szerepelnek, szinte alig olvashatóak. Ez főleg azért zavaró, mert ■ játék még egy RPG-hez mérten is hajlamos a rengeteg dumára. Ezzel kapcsolatban még egy költői kérdés is felmerült bennem, mely a szinkron hiánya miatt fogalmazódott meg.

A másik baj ■ ST lassúsága. A városokban egyszerűen lassított felvétel módjára mászkálhatunk, és ezen még a futás (L2) sem segít. Tudom, hogy egy ilyen játéknál ez nem esik akkor latba, mint mondjuk egy verekedős proginál, de mégis roppant idegesítő volt. Főleg annak fényében, hogy ■ harcoknál a probléma nem jelentkezik, nagyjából kielégítő sebességgel megy ■ küzdelem, de ami a városokban van! Nem is értem, pedig NTSC változatot teszteltem, vajon milyen lesz a PAL – ha lesz.

Ezek voltak tehát ■ fő benyomások a játék alatt, ebből vonjunk akkor valami végkövetkeztetést.

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, most egy kellemetlen helyzetbe kerültem. Alapjában véve szimpatikus játéknak tartom a ST-t, és tetszett is valamennyire, isten igazából azonban nekem most nem jött be. Pedig minden összetevője stimmel, mégsem tudott igazán megfogni. Hiába a gyönyörű kézzel rajzolt – sőt szerintem néha festett – grafika, a kidolgozott komplex fantasy világ, a kellemes történettel, no meg persze ■ szép muzsikák melyek játék alatt szólnak, hiányzik valami, ami miatt igazán megfogott volna. Van ez így néha. Arra jöttem rá, hogy a Shining Tears egy tipikusan olyan játék, mely egy igen szűk rétegnek készült. Azoknak a megszállott RPG-seknek, akik ■ hibák és ■ bosszantó dolgok ellenére is hajlandók megszerezni és nyomulni vele. Én is csak annak ajánlom, aki túl tudja magát tenni, a lassúságán és a felsorolt hibáin. Úgy látszik, hogy sajnos nekem nem sikerült túl lépnem ezeken. Ha túl teszed magad a problémákon egy felettébb szórakoztató és hangulatos, de ami legfontosabb szép anyag kerül a kezeidbe. Ha azonban kritikusabb típus vagy, akkor keress mást RPG fronton, a választék bőséges.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SHINING TEARS

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és egész kellemes néha
✘ túl lassú, apró karakterek

6 pont

JIMMY A ZSENI

Bevallom engem eddig elkerült a Nickelodeonon futó debil rajzfilmsorozatok folyama, aminek főleg az az oka, hogy nincs bekötve itthon az említett csatorna. aztán meglehetősen sandán néztem, amikor egyszer elkaptam egy SpongyaBob részt. Nem tudtam eldönteni, hogy sírjak vagy röhögjek a meghatározhatatlan formájú és fajtájú, Salvador Dali rémálmaiból kölcsönvett főhősök láttán. Így aztán nem csoda, hogy meglehetős gyanakvással fogadtam a Jimmy Neutron című játékot is, mely betöltésekor a Nickelodeon logoja köszöntött. Erről is hallottam már pár dolgot, még egy részt sem láttam, a SpongyaBobhoz hasonló őrültségre számítottam, ami egyébként nem lett volna baj, csak néha nincs agyam ezekhez a dolgokhoz. Ehhez képest normálisnak tűnő emberi főhősök fogadtak, amitől azért megnyugodtam. Na persze azért megijedni nem kell, debilitásból itt sem lesz hiány.

Először egyébként egy buta, minimum középszerű alkotásnak tippeltem a JN-t, aztán pár óra játék után kiderült, egész színvonalas platformjátékot hoztak össze az alkotók. Nyilvánvaló, hogy program nem tör Ratchet 2 illetve Jak 2 magasságokba, viszont aki még csak most ismerkedik a videojátékok világával, és egy platformjátékot akar, ami nem terheli le rögtön annak nagyszerű választás. Mondhatnám egyfajta bemelegítés a komolyabb darabok előtt.

No, ne rohanjunk, nézzük először magát a történetet. Erről az oldalról nem sokat lehet írni. Jimmy a szokásos világmegmentős szerepbe keveredik, ugyanis egy meteor akarja elpusztítani a Földet. Ráadásul még mindenféle lények a Földre kerülnek onnan, melyek nem kis galibát okoznak a városban. Természetesen csak Jimmy zsenijével lehet megállítani, mind a meteort, mind a lényeket.











világmegmentést a szokásos 3D-s megjelenítésű pályákon lehet véghezvinni, ahol Jimmy-t irányíthatjuk. A játékmenet tulajdonképpen nagyon egyszerű. Egy-egy nagyobb pálya kisebb alrészekre van felosztva. Ahhoz, hogy egy alrészt teljesítsünk, mindig kell valamilyen tárgy, mely a továbbjutást segítheti. Egész pontosan nem egy, hanem sok esetben több ilyen tárgyat is össze kell szedni, sőt nem csak össze kell szedni, hanem kombinálni kell őket. tárgyak ugyanis három kategóriára oszlanak: Gizmos, Inventions, Super Inventions – ebbe a menübe az R1-gyel léphetünk. Ha az egyik kategóriában összeszedtél három tárgyat (azaz a sor megtelt), akkor rá valamelyikre és nyomj X-et. Hamarosan kapsz egy cuccot – ha nem, valamelyik másikat válaszd, és nyomj X-et. menüben egyébként találsz még egy pontot, a Blueprintet, ahol tervrajzokat lehet gyűjtögetni. kikísérletezett tárgyakat aztán a D-paddal előhívható Hypercube-on tudod kiválasztani. Lesznek fegyverek, robot kutya, különböző cipőfajták és még sorolhatnám, mindegyik nagyon hasznos. Lényegében a megszerzett tárgyakat általában rögtön használnod kell, még általában az adott pályán, ahol találtad.

De nem csak gyűjtögetős szintekkel találkozhatsz. Ott vannak még a repkedős helyszínek ahol például meteorokat kell szétlőni, ezzel is változatosabb a program. A pályák egyébként valójában epizódok, tehát az egész játék úgy van felépítve, mint egy több részre felszabdalt sorozat.

Az epizódok végeztével értékelést kapsz a teljesítményedről, amit nagyon elkel rontani, hogy ne A-t kapj. stuff ugyanis nagyon könnyű, ami nem feltétlenül baj, sőt. Szerintem nagyon nagy pozitívum, hogy game nem fukarkodik a sikerélmény adagolásával. Rögtön az első pályán, a továbbiakban nem érezzük azt, hogy a készítők szándékosan úgy tervezték meg a szinteket, hogy direkt szívassanak minket. Az elejétől fogva folyamatos sikerélményben lesz részünk ezáltal inkább szórakoztat a program, mint hogy idegesítene. Itt nincs játék közben görcsölés, mindegyik pálya játszható, könnyed szórakozást ig... Jól látszik a programon, hogy olyan játékosoknak készült, akik JM rajongók, am nem feltétlenül szeretik teljesen a platformjátékokat, vagy csak most ismerkednek a stílussal. Nekik tökéletes választás, mert nagyon jól lehet vele szórakozni, nem bosszantjuk fel magunkat minden egyes ugrás után. Én ezért bevallom megkedveltem az anyagot. Persze azt tudom, hogy lesznek olyan platformfanatikusok, akik a játék láttán az egyszerű, gyerekes, túl könnyű jelzőket fogják előrángatni, és még igazuk lesz valahol, még egyszer hangsúlyozom, ez a game nem a vérprofiknak készült.

A szinteken egyébként az aktuális feladatokat a Start lenyomásával nézheted meg. A pályákon több igen ötletes megoldással találkoztam: például amikor beszorultam egy szobába egy kicsinyítő gépet kellett megszerkeszteni. Miután kész volt, a tükörbe kellett lőni, Jimmy összement, ki tudtam menni a szobából. Ilyen és ehhez hasonló megoldások többször előfordulnak, mely változatossá ötletessé teszi a játékmenetet, és ez bizony tetszett.

Ami a JM külsejét illeti a grafika kellemesnek mondható. Nem azt mondom, hogy a legszebb ilyen játék a gépre, de tökéletesen igazodik a rajzfilm hangulatához. Szép színes, változatos hibákkal sincs tele. Néha mondjuk a motor rosszalkodik egy kicsit, ilyenkor gyengén akad a program, szerencsére ez nem okoz játszhatósági zavarok tehát nem nagy baj ez sem.

Természetesen a játék teljesen szinkronizált, mindenkinek van hangja, méghozzá elég jó minőségben. zenékkel sincs probléma, teljesít az anyag ebben is.

Összességében azt hiszem mindent mondtam a program Könnyed, jól játszható humoros, így nyugodt szívvel merem ajánlani a könnyedebb szórakozást kedvelőknek platformjátékosoknak.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos számomra inkább ijesztő, mint mókás Jimmy Neutron külseje, és arról is meg vagyok győződve, hogy minden játékos, minden ember EGYBŐL a legjobbat akarja magának, ergo nem úgy megy be a boltba, hogy „kezdő vagyok, kéne egy középszerű platformjáték", hanem úgy, hogy „ide nekem a legmenőbbet". Az meg nem a Jimmy.

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS ATTACK OF THE TWONKIES

THQ

MÁS VERZIÓ: X, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (181KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemesen játszható és sok sikerélményt nyújt
■ a profi platformereknek túl könnyű és egyszerű

6.5 pont

PLAYSTATION 2 LELTÁR

FULL SPECTRUM WARRIOR

COLD FEAR

ROBOTS

PROJECT SNOWBLIND

FULL SPECTRUM WARRIOR

A Full Spectrum Warrior igaz ugyan, hogy egy kicsit megkésve, de egyáltalán nem megtörve érkezett meg a Playstation 2 tulajdonosok körébe, hiszen modern taktikai kommandós játékból sosem elég, tartják a modern taktikai kommandós játékok rajongói. Az anyag X-en is szép köröket futott, és ugyanerre a sikere bizony megvan az esély a Playstationön is, legalábbis amíg meg nem érkezik ■ Conflict sorozat harmadik, szintén a nemzetközi terrorizmussal hadakozó része. Akit bővebben is érdekel a FSW, ők az Xbox-os portjáról a tavalyi összevont számban olvashatnak egy igen részletes tesztet – az azóta franciahonba – települt Stiletto tollából. A játék – bár nem játszottam a X-es változattal, de utána érdeklődtem – nagyjából megegyezik mindkét konzolon, mind grafikában, mind irányításban, mind pedig a küldetésekben. A feladatunk egy – csak ■ képzeletben létező – arab diktatórikus ország vezetőjének likvidálása, és a demokratikus kormányzási elvek széles körben elterjesztése lesz, amihez egyszer kétszer estenként háromszor négyfős alakulatot kapunk, itt-ott megtámogatva egy jó kis légi csapással. Mivel a grafika egész pofás, a taktikai lehetőségek, a különböző nehézségi szintnek köszönhetően kellően változatosak, akik rajonganak ■ modern valóságos harci helyzetekért, azok mindent megtalálnak ebben a játékban. Csak egy kivetnivalót találtam a gámában, méghozzá a játékrendszerét, a MOUT-ot. Nekem egyszeri játékosnak ugyanis nem tetszett, hogy csak különféle ikonok „földön csúsztatásával" lehet a csapatokat irányítani, vagyis manuálisan egyik figurát sem irányíthatjuk. Ez nekem már alapból elvette a kedvem a játéktól, még akkor is, ha kellőképpen kidolgozott a rendszer, és sokféle parancsot adhatunk egységeinknek. A kocajátékosok kedvéért igazán berakhattak volna egy lebutított hagyományos irányítási rendszert is. Ettől függetlenül a játék jó (kár, hogy állítólag rövid), és még online is üthetjük egymást vele. Ja, és az extrákban látható Destroy All Human névre hallgató UFO-s játékot nagyon szeretném, hogy én tesztelhessem!

MÁS VERZIÓ: X

8 pont

COLD FEAR

Minden statisztika, táblázat, adathalmaz és lista atyjának tollából épp ■ múlt hónapban olvashattunk eme játék Xbox-os verziójáról egy elég kimerítő tesztet. A Cold Fear survivor horror, amolyan Resident Evil koppintás, de emiatt ne legyenek előítéleteink, és rémálmaink (ez utóbbiak majd a játék végigjátszása után amúgy is lesznek). A game ugyanis igen jól sikerült, kellemes, és ami ■ legfontosabb: nagyon hangulatos, atmoszférikus darab. A történetbe túlságosan nem szeretnék belegabalyodni: ahhoz egyébként sem játszottam eleget a játékkal, hiszen én csak másfél órát kolbászoltam a hatalmas tankhajó fedélzetén. A grafika meglehetősen zsíros, főleg ha azt nézzük, hogy milyen sokféle különböző effektussal is színesítik azt, nagyon tetszett például, ahogy az elején mi és a kamera is együtt mozog ■ hullámok keltette himbálózással, plusz az emberünk még csúszkál is, miközben zuhog az eső és csordogálnak az esőcseppek a kamerán. A figuránkat változó külsőnézetből látjuk, de a hátterek sosem előre rendereltek, hanem sok-sok poligon alkotja ez az igen részletes környezetet. A célzás az full echte Resident Evil 4, ebben a játékban is, amikor célzunk bezoomol mögénk-mellénk a vállunkhoz a kamera. Ami kicsit különlegesebbé teszi, hogy ebben ■ játékban végre lehet MENET KÖZBEN IS CÉLOZNI ÉS LŐNI! A játékban sok-sok Resident jellemző köszön vissza, a zombiktól ■ szörnyektől kedve egészen a különféle dokumentumok gyűjtögetéséig. Valószínű, hogy a Cold Fear sosem lesz igazán klasszikus játék, de ettől függetlenül elég hangulatos (a készítők sokféle félelem- és feszültségkeltő effektust használtak ■ játék során), és a horror fanoknak (már aki ■ Resident féle túlélő horrort komálja), kötelező darab az Outbreak 2-ig.

MÁS VERZIÓ: X

8 pont

ROBOTS

A Robots is egy friss játék, amiről akár multiteszt is készülhetett volna a legutóbbi számban, ha megérkezett volna időben a PS2-es változat is, de az késett, így a múlt hónapban olvashattátok az Xbox-os tesztet, most pedig itt a Leltárban emlékezünk meg arról, hogy ■ játék PS2-re ■ megjelent. A Robots az azonos című animációs mozifilm játékadaptációja, amit egyelőre még nem volt időm megnézni, így túlságosan nem akarok okoskodni, hogy miről is szól ■ játék. A főszerepben egy minden lépben kanál robotfiú Rodney – ez mondjuk önmagában is elgondolkodtató: robot fiú, robot lány, robot gyerek, robot szex, tényleg van már ilyen? –, aki szeretné megváltoztatni sanyarú sorsát, ezért nem túl hosszú, ám annál kalandosabb utazásra szánja el magát. A játékról süt, hogy a kisebb (6-10 éves) korosztályt célozta meg, azok közül is a moziba járó, minden animációs filmet megnéző részhalmazát, illetve azokat, akiknek ■ gonosz warezolós apukája, nagyobb testvére, egyéb rokona letöltötte már a filmet a netről. A feladataink kezdetben rém egyszerűek, és hogy ne tudjunk eltévedni, még morzsaként szétszórt anyák és csavarok is jelzik nekünk a haladási irányt, és bár hozzáteszem ■ game előre haladtával sem lesz megbonyolítva a játékmenet, azért a kisebbek, vagy akiknek nincs idejük és energiájuk Donkey 64 komplexitású játékokra, azért annyira nem fognak rosszul szórakozni, mint azt ■ múlt havi számban olvashattuk. A játék stílusa egyébként mászkálós-gyűjtögetős, amiben mászkálni és gyűjtögetni fogunk, plusz még ugrabugrálhatunk, verekedhetünk, és különféle logikai feladatokat ■ megoldhatunk, hogy aztán ■ begyűjtött cuccainkért tápoljuk magunkat. A grafika három hajszállal csúnyább, mint az X-esé, kárpótol viszont minket, hogy a videók pengeéles, szélesvásznú, DVD minőségűek. Egyébként, ha már témánál vagyunk: ■ Harry Potter játékokban is sokkal több van, mint azt elsőre gondolná az ember, és a Lemony Snicketben is rém egyszerű platform részek vannak olyan zseniálisan megkeverve, hogy számomra a tavalyi év egyik legnagyobb pozitív csalódása volt, úgyhogy mióta láttam ezeket ■ játékokat – ■ csajom által végigjátszva –, sokkal pozitívabban állok az efféle játékokhoz. Martin megnéztem ■ Blue Submarine-t, majd leültem a Dreamcastos verzióval játszani: szerinted mi lett a vége? **(Még jobban megszeretté!? Martin)**

MÁS VERZIÓ: X, DS, GC, GBA

6 pont

PROJECT SNOWBLIND

Ha Project Snowblind valóban egy utólag átnevezett Deus Ex game lenne, akkor azt kell, hogy mondjam, egész jól sikerült, hiszen volt szerencsém az előző PS2-es, és annak Xbox-os folytatásához is, és főleg a PS2-es Deus Ex-hez képest szembetűnő ■ fejlődés. Én utoljára játéktermi hangulatú és grafikájú FPS-t Dreamcaston láttam, úgyhogy nem is nagyon lepődtem meg, amikor elindítottam a stuffot, és a szokásos sablonos PS2-es textúrákkal és élricegéssel találkoztam (ne felejtsem el majd megnézni a X-es verziót!). Abban a játékban, ami egyébként ■ jövőben játszódó háborús FPS, és amiben egy halottaiból feltámasztott cyborg katonát fogunk irányítani. Az látszik a játékon, hogy foglakoztak vele, hiszen igényes a környezet, tényleg elég háborús a filingje, sokszor alakulnak ki tömegjelentek, ahol mindenki oszt mindenkit, van jó néhány féle fegyver, és elég gyors is a mozgatórutin: folyamatos és sosem lassul be. Szeretem egy játékban az olyan apró momentumokat is, mint például, amikor a Project Snowblindban üresjáratban az emberünk ellazítgatja ■ csuklóját vagy a kezeit. Mégis valahogy így a Killzone után végig olyan érzésem volt, hogy azért ezt meg lehetett volna jobban is, és hangulatosabban is csinálni. Abban valahogy jobbak a küldetések, ötletesebbek ■ feladatok, komolyabb a környezet, életszerűbbek és személyesebbek a társaink. A negyedik pálya végére sem váltott belőlem ki érzelmi reakciót ■ játék, inkább csak hozzászoktam. A robbanások PS2-n kifejezetten bénák. Ha bejött neked a Killzone, beszerezheted, de készülj fel rá, hogy ■ Project Snowblind csak másodhegedűs.

Csipi

MÁS VERZIÓ: X

7 pont

Mint mindenkinek, nekem is megvoltak kicsi koromban a favorit rajzfilmjeim. Emlékszem, az egyik első kedvencem a *Willie Fog: 80 nap alatt a Föld körül* volt, melynek minden részét MC-re vettünk egy öreg magnón – akkor még nem volt videónk –, és úgy hallgattam őket vissza nap, mint nap. Aztán nagyon szerettem a Tom & Jerry-t állandó, nem beszélve a Rózsaszín párducról, ami miatt még egy családi vidámpark látogatást is kihagytam, ami hatalmas nagy szó volt ám! Aztán említhetném a Macskafogót, melyet kifejezetten élveztem, talán ez volt az első mozgókép, amit nem otthon, hanem moziban láttam, ráadásul Mikuláskor, egy 100 Folk Celsius koncert után – csápoltunk nagyon, lehettem vagy 6 éves. Nem feledkezhetek meg a Hupikék Törpikékről sem, ami szintén szeretni való volt. Lehet, hogy szentségtörés és sokan furcsán néztek majd rám ezután, de bevallom, nekem Hókuszpók és Okoska volt ■ kedvencem! :) **(Nekem Sziamiaú. Martin)** És persze nem lenne teljes a lista a Süsü a sárkány nélkül, melyet még bakelit lemezen is megvettünk!

Egy picit már nagyobb voltam, de még mindig kisgyerek, amikor bejött a Walt Disney és vele a felejthetetlen vasárnap délutánok. Hiába jelentette ez az időpont egyben a hétvége végét, az élmény kárpótolt mindenért. Emlékszem két rajzfilm, köztük pedig egy film volt látható. Hétről hétre végig izgultam a Kacsameséket, Gumimacikat vagy a Csipet csapatot, meg a filmeket is. Ezeknek a címére már nem emlékszem, de tudom, volt egy westernes, meg valami sci-fi-szerű, mindegyik király volt, előbbit még nagyszüleim is nézték (a Dallas mellett persze...)! Ez már ■ videó korszak elején volt, így felvettük őket, így aztán mindig megvolt a heti szórakozás, bármikor szívesen visszanéztem ■ korábbi részeket. Egész kellemes nosztalgia kapott most el, főleg mivel épp vasárnap délután írom ezt a cikket. :)









Akárki akármit is mond én nagyon szerettem a Micimackót is. Még egészen kis koromban, egy mesekönyvben kaptam meg (ez volt a kedvenc könyvem a Niels Horgelson – tuti rosszul írtam – képregény mellett, melyet szintén imádtam rajzfilm változatban is). Szerintem egy kedves és aranyos rajzfilm volt, tele szeretettel. A szereplőket egytől egyig szerettem, mindegyik olyan kedvesen naiv volt, vagy én nem is tudom, hogy miért. De nem is ez számít, lényeg, hogy kellemes rá visszagondolni.

Mindez a nosztalgia hullám azért kapott most el, mert PS2-re megkaptam tesztelni a legújabb Micimackó játékot a **Winnie the Pooh: Rumbly Tummbly Adventures**-t. Valahogy az egész játékot átlengi az az igazi, csak a Micimackóra jellemző hangulat. Maga a játék egy végtelenül egyszerű kaland / platformszerű alkotás. A meglepően igényes főmenü után ■ játékban Micimackó irányítását tudjuk átvenni, és vele kell mindenféle kalandokat teljesíteni. Itt olyan teljesen hétköznapi dolgokra gondoljunk, mint kulccsal kinyitni egy ajtót (persze ■ kulcs ■ közelben lesz). Vagy egy fadarabot keresni, hogy kiegészíts egy hidat stb. Elakadni soha nem lehet, mert a továbbjutást bárki 3 másodperc alatt kimatekozhatja. Az egész játék így leginkább egy igazi interaktív mesére emlékeztet. Hihetetlen egyszerű feladatokkal szembesülünk, mely miatt egyértelmű, hogy az anyag célközönsége elvileg a legalsóbb 6-10 éves korosztály, azaz a Micimackó rajongók. És ezzel nincs is gond, meg hát miért is kellene lehúznunk egy játékot csak azért, mert gyerekeknek készült, hisz az adott közönségnek még lehet élvezetes, nem? Én is mikor először próbáltam ki a játékot arra gondoltam, hogy jó alaposan lehordom, hogy ennyire egyszerű módon alkották meg. Aztán gondolkodóba estem. Arra jutottam, hogy egy Micimackó játékot, egyszerűen nem szabad, nem lehet másképp megcsinálni, mint úgy ahogy ez elkészült. Egy ilyen anyagot csak ennek a korosztálynak szabad csinálni. Ennek a rajzfilmnek ez áll jól, bármi nemű változás csak összeroppantotta volna a róla kialakult képet.

Akkor miért írtam, azt, hogy csak elvileg szól ennek ■ korosztálynak a stuff? Azért, mert szerintem nagy baj van ma itt az emberekkel, és mai igényekkel. Nagyon kevés szülő figyel oda arra, hogy mivel játszik a gyermeke. Tapasztalatból tudom, hogy a mai 6-10 éves korosztály igényei már egészen mások, mint évekkel korábban. Nem hittem a szememnek mikor láttam, hogy sokak közülük egy hét alatt leverték a Half-Life 2-őt, és kipörgetik 100%-ra a GTA valamennyi részét. És ez nem vicc, a saját szememmel láttam ezt több esetben is. Hát hol köti le ma ezeknek ■ végtelen sok értelmetlen lövöldözéshez és akcióhoz szokott gyermeknek a figyelmét egy olyan játék, melyben egy aranyosan naiv macival kell kóborolnunk, szép színes pályákon? Ez a legnagyobb baja ennek a játéknak, hogy nincs célközönsége. A mai srácok 3-4 évesen kinövik Micimackót, ám ebben a korban én még nem adnék semmi pénzért a kezükbe joy-t az biztos, még 6-10 év között se nagyon. Játsszanak legóval, vagy nyomjanak bújócskát, esetleg fogócskát, mint mi az oviban, meg általános iskolában. Csak bizakodni tudok, hogy azért talán-talán vannak még olyan gyerekek, akiket ezek a klasszikus foglalatosságok le tudnak kötni. Ezért mondom, hogy nem igazán lehet ma Micimackót piacképessé tenni, az meg mégis csak furcsa lenne, ha szegényt kifordítanák önmagából és valami FPS-t vagy GTA: Winie the Pooh-t készítenének belőle.

Egyébként a program grafikája szerintem nagyon szép, igazi Micimackó hangulata van. Nem cell-shaded, de jól néz ki. Ugyanilyen hangulatos ■ zene is, mintha a rajzfilmből vették volna.

Igazából én ezt a játékot olyanoknak tudnám igazán ajánlani, akik családosak, és náluk még a kisebbek nem nagyon játszottak még soha videojátékkal, viszont imádják Micimackót. Egy tipikusan olyan játék, melyben ott kell ülnünk a gyerek mellett, segítve őt, hogy vele örüljünk ennek a mesének (meg hát néhol egy kis angol tudás sem hátrány). Bizakodom, hogy vannak még ma is ilyenek.

Végül pedig egy aranyos sztori, amit egy volt osztálytársam mesélt és ide vág. A srác azt mesélte, hogy épp moziba akartak menni a barátaival, és ki is néztek egy filmet, melynek igen ígéretes címe volt: A Tigris visszatér, vagy valami hasonló. Biztos valami távol-keleti akciófilm lesz, gondolták magukba, ezért megvették a jegyeket, majd bementek a vetítőterembe. Ott aztán látták ám, hogy szinte csak gyerekek ülnek ■ nézőtéren. Először furcsállták, hogy akciófilmekre ennyi gyereket elengedtek, de azért leültek. Pár perc múlva elkezdődött a film ■ következő főcímmel: Micimackó – A Tigris visszatér. Mondanom sem kell, hogy sápadtan menekültek ki a moziból. :D

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

A mai gyerekek 10 évesen már San Andreasoznak és mobiltelefonnal járkálnak. A 14-15 éves lányok orrba-szájba kefélnek, ■ 16 éves fiúk úgy szívják ■ motyót, hogy az ember nem hisz a szemének. Micimackó? Ki az ■ Micimackó...?

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMMBLY ADVENTURE

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika	közepes
játszhatóság	jó
szavatosság	elmegy
zene / hang	jó
hangulat	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (142KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ talán néhány kicsinek tetszeni fog
✘ elszállt felette az idő

5 pont

MAJOMPARÁDÉ

Nagy az öröm, főleg az EyeToy kamera tulajdonosoknak, illetve az ő kiskorú gyermekeinek, mert a kiegészítőhöz általában elég gyakran jelenik meg új játék. A múltkori számban SpongyaBob volt a barátaival, most meg egy kis majomkodásra kapunk lehetőséget, az Ape Escape majmaival. Az Ape Escape a szirénalámpával felszerelt majmok játéka, valószínűleg kialakult rajongótáborral, amibe sajnos én nem tartozom bele, de persze nem a kis állatkák iránti ellenszenvtől vezéreltetve, mert alapból szeretem őket. A mostani majom-feldolgozásban egy tipikus partijátékot kaptunk, ami azt jelenti, hogy ugyan egyedül is lehet vele majomkodni, de a játék maga a többjátékos módra van kihegyezve, ahol a gamerek egymás ellen versenyeznek egy táblás őrületben. Pontosabban megfogalmazva: adva van egy rulett kerékhez hasonló valami a képernyő tetején, és ezt megpörgetve lépkednek előre a játékosok a táblán. Ez mondjuk még nem tűnik túl élvezetesnek, de az egyes mezőkön más és más jutalom vagy büntetés kapott helyet, sőt, különféle tárgyakat is lehet vásárolni, amivel hátráltatjuk az ellenfeleket, magunkat pedig jobb pozícióba segítjük. Összesen három pálya és ötven minijáték áll a rendelkezésünkre, ami azért elég sok ahhoz képest, amit eddig más „szemjátékos" gaméban megszokhattunk!

A három pálya a Freaky Floaty Island, Slippery Volcano, és Rocket City, természetesen mindhárom egyedi dizájnnal és elég humoros környezettel fogadja ■ kamera előtt kapálódzni hajlamos egyedeket. A minijátékokat pedig természetesen játszhatjuk a főtáblán kívül is, de a kezdeti listában nem mindegyik választható, imigyen ösztönözve az embert a főjátékban való aktív részvételre. Ezek felsorolását most mellőzöm, de a teljes listát azért beírom: Simian Stylist (a majmok frizuráját kell megcsinálni, persze minél többet adott idő alatt), Crash and Burn, Hockey Havoc, Rolling Snowball, Buoyant Balloon, Jam Session, Down the Chute, Footprint Patrol, Endangered Species, Balloon Battle, Hide The Banana (minél több banánt kell majmunkba tömni, amíg a tanármajom nem néz oda), Peekaboo Pipo, Push and Shove (robbanó dobozokkal kell szegény majmokat kicsinálni), Barbells for Life, Monkeys at Work (a majmocskákat kell átterelgetni a képernyőn, figyelve a szirénájuk színére és egyéb, nem majomféle állatkákra), Monkey Jumper, Bananas or Bust, Home Run, Smack the Monkey, The Great Ape Escape, Pant Puller, Ice Crusher, Scratch Silly, Coffee Carousel, Who Doesn't Belong?, Karate Master, Card Flinger, Ten Pin King, Bomb Hockey, Jam Session 2, Exploding Pant Challenge, Bust Out, Bust Out 2, Sillier Scratching, Crash and Burn 2, Crash and Cone, Snowball Long Haul, Rolling Stone, Buoyant Balloon 2, Deep-sea Diver, Balloons and Spikes, Column Jumper, Hop Skip Jump, Look Out Batter!, Fierce Tops, Who Doesn't Belong? 2, Ninja Monkeys, Target Bowler, More Bananas or Bust!, és a Run like the Wind.

Aranyos amúgy, hogy a kezdőképernyőn és töltés közben, vagy minigame kezdéskor kis figyelmeztetést kapunk, hogy vigyázzunk a tárgyakra és az emberekre, miközben a levegőt csépeljük valamelyik testrészünkkel. Új játék kezdetekor nevet adhatunk magunknak, illetve a majmunknak, és fotót is készíthetünk ■ fejünkről, amit utána ikonszerűen használ a játék arra, hogy éppen ki jön a pörgetésben. A játék célja természetesen minél több Pipo – azaz szirénás majom – összegyűjtögetése, és az egyes mezők játékain kívül még pár tárgy vásárlása és használata is segít minket benne, ha a megfelelő mezőre léptünk. A bombával harminc majmot lophatunk az ellenféltől, ha rálép ■ mezőre, a kutya bünti mezőre lépteti, a banánhéjtól egy körből kimarad, a villámlás ötven Pipo veszteséget és egy körből kimaradást okoz, a rakéta véletlenszerűen kiválasztott játékostárstól lop harminc majmocskát, a hálótól egy körből kimarad, a fúrógép lyukat fúr, amin az ellenmajom egy szintet visszaesik, ■ 100 tonnás súly húsz majom elvesztését és egy körből kimaradást csinál, a rugó visszadob és szintén kimarasztal a következő pörgetésből, a varázsszőnyeg egy szinttel feljebb repíti a játékost, a csalogató banán plusz húsz majmot csal hozzánk, a monkey shuffler a tárgyakat cserélgeti meg véletlenszerűen a playereknél, és persze vannak olyan tárgyak is, amik az előzők közül hatástalanítanak párat, a megmenekülésünk és majomveszteségeink csökkentése érdekében. Ilyen a baseball ütő, ami a bombát üti vissza a feladónak de dupla erősséggel; a mutt managerrel a kutyát zavarjuk vissza ■ gazdihoz, ■ villámhárítóval a villámlást vezethetjük el, a hűséges tűzoltó készülék (faithful fire extinguisher) a rakétatámadás védőszerkezete; az ollóval a hálót semlegesíthetjük; a védősisak a súly ellen hatásos, ■ balett cipellőkkel a csúszós banánhéjon tipeghetünk át bántatlanul, és van még egy esernyő és egy kígyóijesztő, de ezek felhasználási területére sajnos nem tudtam rájönni.

Egész jól elszórakoztam a majmokkal, mialatt a kedvesem furán nézett, és megjegyezte, hogy baromi nevetségesen kapálódzok a TV előtt, persze nem bántó szándékkal mondta ezt, és a kutya is folyton azt gondolta, hogy vele akarok játszani, és kapdosott a kezem után. Sajnos egyes minijátékoknál eléggé telített a képernyő, és emiatt magamat alig láttam a háttérben, azt meg főleg nem, hogy éppen mit és hol csinálok a kezeimmel ■ játékban, pedig rendesen be volt lőve a világosság érték. Többet nem is mondok, akinek van EyeToy-a, vagy kamerástól vesz Majommánia játékot, annak jó szórakozást hozzá! Bár lehet, hogy aki nem ismeri az Ape Escape-ket, annak idegenül fognak hatni a majmocskák, de ettől még jól ellesz a gaméval, ígérem – feltéve, ha társaságban műveli az ipart vele, mert egyedül kissé uncsi az ilyen társasjáték dolog.

(És most egy kis kiegészítés ■ végére, a GT4 cikk kapcsán. Nem, nem az összes autót vagy pályát akarom felsorolni, hanem felróttàk nekem – félig-meddig jogosan –, hogy nem írtam az egyik fontos dologról, mégpedig a gépi ellenfelek intelligenciájáról. Nos, ez elég nehéz dolog, mivel nem lehet uniformizálni őket, mint az eddigi GT-k ben, vagyis vannak közöttük jó és rossz vezetők egyaránt, ami érinti a reakcióidejüket és vezetési stílusukat is. De ha benne vagyunk az AI által figyelt kör sugarában, akkor viszonylag jól próbálják elkerülni az ütközéseket – az autóvezetés fizikáján belül, vagyis ha ráfékezünk és nincs meg a megfelelő fékút a mögöttünk jövőnek, akkor természetesen belénk fog ütközni.

Dzsonkey mania

MARTIN BELESZÓL!

Úgy tűnik ebben az évezredben már nem lesz komoly EyeToy játék, csak ilyen ugrálós társas-izék...

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

	közepes
	jó
	jó
	közepes
	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (160KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyszerű bulikon vagy partikon!
✕ néha túlzsúfolt a képernyő

7 pont



Mindig is imádtam a történelmi stratégiai játékokat, hisz nincs is annál felemelőbb érzés, mikor valós csatákat kell megvívni valóságos személyekkel. Egy kicsit ilyenkor olyan érzés kerít hatalmába, mint amilyet talán az egykor volt hadvezérek is érezhetek. Nem beszélve arról, hogy maga a játékélmény, tehát a csaták megtervezése és kivitelezése is nagyszerű, olyakor agymunkát igénylő és improvizációs készséget fejlesztő folyamat. Sajnálatos tény, hogy nagyon kevés ilyen játék érkezik konzolokra, ahogy azt már a múlt hónapi DSVII tesztemben kifejtettem – mert ez nemcsak a táblás, de a real-time és egyéb stratégiai játékokra is érvényes. Éppen ezért kezdetben nagyon örültem a **Kessen 3** megjelenésének. Lelkesedésem azonban hamar alább hagyott (egészen pontosan a stuff kipróbálásáig tartott), bekövetkezett ugyanis az, amit az elmúlt hónapokban már nagyon sok játéknál le kellett írnunk (pld. RE4, Oddworld, stb.), nevezetesen, hogy ez a Kessen már nem az a Kessen, mint amit eddig ismertünk. A programozók kissé elkanyarodtak a Kessen által eddig követett útról és kissé a Dynasty Warriors irányába vitték el a játékot. Így se lett persze rossz, szó sincs róla, de egy kicsit másra számítottam. Hogy ezt megértsétek, nézzük át, az eddig megjelent részeket.

REPETITIO EST MATER STUDIORUM

Nagyjából négy évvel ezelőtt hatalmas megtiszteltetésben volt részem, hisz elvihettem tesztelésre az akkor még teljesen friss PS2-őt. Biztos tudjátok milyen érzés, mikor az ember hazavisz egy teljesen új, addig még csak újságok képein látott masinát. Nem kell leírnom, hogy mennyire bizsergető és jó érzés, amikor felpakoljuk és azt sem, milyen hosszúnak tűnik ilyenkor az út hazafelé. Aztán kibontjuk, bekötjük, kezünkbe vesszük a joy-t és izgatottan várunk. Ebben a helyzetben meghatározó és ezzel együtt évekre véleményformáló lehet ez első játékkal történő találkozás. Talán már ki is találtátok, hogy nekem az első kipróbált játékom a Kessen volt. Nem is csalódtam benne. A PS1 után lenyűgöző grafikával volt megáldva és a játékélmény is nagyszerű volt, mindez bele helyezve a XVI. századi Japán történelmi kereteibe. Maga a játék egy Warhammer-szerű stratégiai anyag volt és páratlan élményt jelentett, hogy sokszor több száz harcos küzdött egyszerre a terepeken, mely nagyban hozzájárult a hangulathoz.

A második rész aztán 2002 márciusában érkezett meg hozzánk, mely több változáson is keresztülment. Maga a Kessen 1-es játékmenet megmaradt (illetve csak kicsit változott), ám ezúttal az ókori Kínába tehettünk egy kirándulást, megtapasztalva milyenek is voltak azok a háborúk, amikor három részre szakad az ország. A történelmi környezet megváltoztatásával nem volt baj, ám véleményem szerint a Dynasty Warriors sikere miatt következett ez be. A játékba ezúttal némi mitológiai elemet is csempésztek, hisz a valós történelmi környezet mellett, a csatákban mágiát is bevethettünk. A játék tehát mondhatni minden téren fejlődött, így egy igazán jó stratégiai anyagot kaptunk.

HISTORIA EST MAGISTRA VITAE

Mindjárt az első változás a Kessen 3-mal kapcsolatban, hogy ezúttal a történelmi környezet ismét változott, illetve helyesebb, ha azt mondom, hogy visszatértek az első részhez, annak is egyfajta előzményéhez. Ismét Japánban vagyunk tehát, a koraújkor hajnalán, azaz a XVI. században. Az 1500-as évek elejére Japánban a központi hatalom teljesen meggyengült, aminek következtében Japán rengeteg kisebb-nagyobb államra hullott szét. Ezek az államok aztán számtalan háborút vívtak egymással, ám mivel lényegesen egyik sem volt erősebb a másiknál, az egységes állam létrehozásának az esélye teljesen kilátástalan volt. Változást az 1543-as év hozott, amikor az európai expanzió keretében portugálok érkeztek Japánba. Mint az általában lenni szokott az őslakosság, azaz a japánok figyelmét azonnal a legnyilvánvalóbb dolog keltette fel, nevezetesen az európaiak haditechnikai fejletsége, tehát a lőfegyverek és ágyuk ereje. Néhány év leforgása alatt teljes mértékben átvették a modern európai haditechnikát, sőt még tökéletesítették is azt – a világon egyébként ők tették meg ezt a leggyorsabban. A fejlettebb fegyverzettel lehetőség nyílt arra, hogy bizonyos államok megerősödjenek, így maguk véghezvigyék, vagy legalábbis kezdeményezzék a sziget egyesítését. Egy ilyen kisebb állam volt Ovari is, melynek uralkodója a kiemelkedő tehetségű Obo Nobunaga (1534-1582) volt. Ő több évnyi politikai munkával és természetesen hosszú hadjáratokkal teljes mértékben egyesítette Közép-Japánt, leverve a különböző államocskákat, illetve az őket támogató vallási szektákat (pld. Tenba). Kulcsfontosságú volt 1568-ban a főváros Kioto elfoglalása, mely stratégiailag a legjelentősebb város volt egész Japánban, aki ezt elfoglalt, gyakorlatilag azé lett egész Közép-Japán. Nobunaga azonban nem tudta befejezni Japán teljes egységesítését, mert 1582-ben egyik hadvezére, Akecsi Micuhide meggyilkolta őt. A helyét végül is Hidejosi Tojotomi vette át, aki befejezte a nagy művet, azaz Japán egységesítését.

A Kessen 3 főhőse tehát Obo Nobunaga, aki Hidejosi mellett talán Japán egyik legnagyobb történelmi alakja. Az ő életét kell tehát végigélni, igaz persze az is, hogy a játék némileg mitologizált formában adja mindezt vissza, de még így is fontos történelmi ismeretekre tehetünk szert belőle – jóval többet, mint például sok hollywoodi „történelmi" filmből lásd. Gladiátor, Nagy Sándor, Trója stb.

Apropó, ha valaki szeretne egy kicsit többet tudni a japán történelem ezen vagy más szakaszáról, annak ajánlom *Edwin O. Reischauer: Japán története*, illetve *Jamadzsi Maszanori: Japán* című művét, jómagam is ezekből merítettem a cikk elkészítéséhez.



SERUM AUXILIUM POST PROELIUM

Most, hogy tisztáztuk a történelmi kereteket, rátérhetünk a lényeges részre, azaz magára a játékmenetre és ezzel változásokra is. A Kessen 3-ban csakúgy, mint az eddigi részekben, fontos szerepet kapott a történet. Csaták előtt és után, sőt közben is folyamatosan kapjuk az átvezető filmeket, melyek történelmi hitele ugyan kétséges, de bizony sokszor élvezetesek és ezek adják a játék gerincét. Maga a sztori fejezetekre tagolódik. Mindegyik fejezetben meghatározott mennyiségű csatát kell megvívnunk, hogy épp mennyit, azt a térképen láthatjuk. Gyakran választhatunk mely sorrendben akarunk egy ütközetet megoldani. Mielőtt azonban belemennénk a csatákba, nem árt, ha felkészítjük csapatainkat. A felkészülés legjobb mondja a vásárlás, mivel valamennyi egységnek vehetünk fejlettebb felszereléseket (fegyver, páncél vagy akár ló, stb.). Mindezt az Ovari Merchantban tudjuk megtenni. Természetesen a vásárláshoz pénzre is szükség lesz, ezt csaták után kapunk, az ellenséges fővezérek leverésével.

Fontos a térképen a főhadiszállás, ahol felszerelhetjük egységeinket, illetőleg statisztikákat és egyéb hasznos tudnivalókat olvashatunk az eddigi megvívott csatákról. Egyébként bővebb tájékoztatást a főmenüben is kaphatunk a szereplőkről.

Amennyiben úgy érezzük készen állunk, válasszunk ki egy ütközetet (érdemes figyelni, hogy milyen nehézségű – Difficulity), majd egy újabb képernyőre kerülünk. Itt meg kell tervezni a csatát. Először is mindegyik összecsapásba csak meghatározott számú csapatot vihetünk magunkkal. Ezeket először el kell helyezni a térképen (Position), hogy hova lehet az fehérrel lesz jelezve. Általában a főbb csapatok mellé tehetünk kísérő státuszban lévő egységet is, de fordítva ezt nem tudjuk megtenni. Ha elhelyeztük a csapatokat, akkor adhatunk nekik utasítást















(Order). Ezen belül megadhatjuk, hogy pontosan mit támadjanak, hova menjenek (Target), pontosan mit tegyenek (Battle Policy – ezen belül van védekezés, támadás, de a parancsokra is bízhatjuk őket, aki a saját vérmérséklete szerint fog küzdeni). Egyébként ezeken csata közben is lehetőség lesz változtatni (csak nyomd meg a Startot), tehát ha valamit nem jól állítottunk be valamit, akkor még később módosíthatunk. Csaták előtt még állíthatunk a felszerelésen (Equipment), és megnézhetjük, mit kell teljesíteni a győzelemhez (Conditions), lesznek egész izgalmas misszió is, pld. védelmezés. Ha minden kész a Start Battle-lel indíthatjuk a csatát.

MARTIN BELESZÓL!

Mikikém, imádlak, szeretlek, annyira vágod ezt a történelem témát. Élvezet téged olvasni. Egyre jobb vagy. Remélem megérem, hogy nagy (még nagyobb) ember lesz belőled.

És akkor itt fogad minket, a játékmenetet érintő legnagyobb változás. Ezúttal ugyanis nem közvetett módon a régi részekben megszokottak szerint vezényelhetjük az egységeinket. A készítők változtatva az eddigieken, a közvetlen irányítás mellett döntöttek, tehát egységeink közül egyet mi irányíthatunk, de gyakorlatilag bármelyik kezelését átvehetjük. A harcok menete is megváltozott, ugyanis a Négyzetet nyomogatva lehet ütni. Talán mondanom sem kell, hogy ezzel az Xbox-os Kingdom Under Fire felé tolták el a programot, ezzel talán még nem is lett volna baj, csak hogy ami a KUF-nál működött, a Kessennél már nem szuperál olyan jól, meg hát mást is vártunk. A változás azért fájdalmas, mert így sokkal kevesebb stratégia szükségeltetik a csatákhoz, gyakorlatilag megszűnik az egységek mozgatásának öröme és majdhogy nem az értelme is, legalábbis sokkal kisebb a jelentősége, mint a korábbi részekben. Sokkal felpörgetettebbé vált, ezáltal a játék, melyet az is jelez, hogy minden missziónál idő limit is van. Erre egyáltalán nem volt szükség, hisz egy stratégiai játéknál ez teljesen szükségtelen. Igaz, a Kessen 3 a változások miatt már csak félig-meddig nevezhető stratégiai programnak, mivel inkább az akció dominál. Nincs szükség – még ha lehetőség van is rá – precízen megtervezett csapat mozgásokra és tökéletesen kivitelezett megvalósításra, minden jóval egyszerűbb, mint a korábbi részekben. A két egység találkozásánál látható csaták is rendkívül bénák, nyoma sincs a korábbi részekben látható monumentális összecsapásoknak. Csak ütjük az ellenfelet, néha nyomunk rá egy-két speckót aztán várjuk, mikor fogy el az energiája. Ez már-már Dynasty Warriors. Annyi a különbség a DW-hez képest, hogy nem egy embert, hanem egy egész csapatot vezénylünk. Sajnálatos, hogy a játék ennyit butult, sokkal jobb lett volna megtartani az eddigi vonalat, sőt még több stratégiai elemet kellett volna beletenni, nem hogy még száműzni őket. Ezek miatt aztán a csatákhoz egyáltalán nem szükségeltetik stratégiai érzék, így nagyon könnyű lett a játék, szinte 5-15 perc vagy még rövidebb idő alatt fogjuk nyerni az ütközeteket.

Visszatérnék még pár szó erejéig a csatákra meg a kezelésre – csak vázlatosan, mert az elején bő tájékoztatást kapunk mindenről. A Négyzettel tehát üthetünk, míg a Háromszöggel a specialitásokat használhatjuk. Ez mindegyik egységnél más és más lesz. Egyébként a Körrel még egyéb varázslatok és speckók közül is válogathatunk és jó párat ki is lehet fejleszteni. Fontos, hogy csapatot az L2-vel válthatunk. Minden csatában vigyázni kell a fő csapatra, ami általában Nobunaga egysége szokott lenni. Ha ezt legyőzik vége a harcnak. A csaták végeztével tapasztalati pontot kapunk, így fejlődnek egységeink. Ezen kívül jár még pénz, jobb fegyverzet, és egyéb nyalánkságok is. Hogy épp mi, az függ az értékeléstől, amit kapunk (legjobb az S). Érdemes a térképeken minden zegzugot bejárni, mert találhatunk nem jelölt ellenséges egységeket is, melyek legyőzése javítja a teljesítményünket. Ráadásul egyéb értékes bonuszok is találhatók a pályákon – energiatöltés.

INTER ARMA SILENT MUSAE

Sajnos nem kellemes az a benyomás mely kialakult bennem a Kessen 3-mal kapcsolatban. Úgy érzem a játék negatív irányba fejlődött és több olyan elemét elvesztette, mely miatt eddig szerettük. Minden nagyon leegyszerűsödött, nyoma sincs a régi izgalomnak csaták előtt, mivel szinte teljesen kiveszett az anyagból a stratégiai szál. De ugyanez a visszafejlődés jellemző a grafikára is. Semmi előrelépés, inkább visszalépés az egész. Nincsenek monumentális csaták, az egységeink icipici hangyák a térképen. Pedig az engine-nel készített átvezető jelenetek minősége jó, de ezt mégsem tudták átvinni a játékba.

Meg kell mondanom szomorú vagyok, egyáltalán nem erre számítottam. Izgalmas hosszú tervezést igénylő csatákat nyújtó játékból, a küzdelmeket 10 perc alatt megnyerhető verekedős anyag lett a Kessen 3-ból. Remélem, hogy ez csak kisiklás volt, mert kellenének a jó stratégiai anyagok PS2-re és sajnálom, hogy a Kessen 3 nem ilyen.

A Kessen rajongóknak éppen ezért nem jó szívvel ajánlom a játékot. Helyesebb, ha olyanok tesznek vele egy próbát, akik nem ismerték a korábbi részeket, mert azok előtti bemelegítésnek talán megfelelő.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

KESSEN 3

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (274KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ megmaradt a valós háttér
× kevés stratégiai érzék kell hozzá, leegyszerűsödött

6.5 pont

USE THE LEGO, LUK[illegible]

A LEGO szótól gyermekkoromban mindig [illegible] vágy és a sóvárgás öntötte [illegible] a lelkemet, ugyanis hardcore munkás szüleimnek nem igen volt efféle kapitalista, drága és ritka dologra pénzük. Emlékszem, az ALFA magazinban egyszer bemutattak egy egész LEGO-ból épített mini várost, vasúttal, kocsikkal meg mindennel, [illegible] majdnem magamhoz nyúltam. Vágyaim netovábbja volt a kis színes kockakészlet bármelyik doboza. [illegible] talán érthető, hogy pár éve rám tört a kielégítetlen legózási vágy, [illegible] vettem magamnak olyan ötvenezerért két komoly szettet, amit persze meguntam másfél hónap alatt, és eladtam egy ismerősnek fele áron…

Csakhogy a másik gyengém a Star Wars univerzum, és amikor kijöttek az erre [illegible] koncepcióra épülő készletek, nem bírtam ki, [illegible] vettem egy közepes Tie Fightert és egy Slave 1-et (Boba Fett, vagyis anno még Jango Fett hajója). Sajnos már ezek sincsenek meg, d[illegible] tudom, hogy lesz még LEGO-m, mert LEGO nélkül nincs élet. Sajnos a játék feldolgozások terén még csak egy gamét láttam edd[illegible]ionicle robotokat szerepeltetőt, [illegible] az nem [illegible] meg igazán, ezért nem [illegible] nagyon törtem magam, hogy az esedékes szerkesztőségi alkudozásban elvigyem Csipi vagy Wilson elől a cuccost. Végül ebben Martin, a Csipi felett álló megalény hozott ítéletet, [illegible] utólag örülök eme prófétai és bölcs döntésének (na meg tudta, hogy volt két járművem).

Szóval, a **LEGO Star Wars** egyetlen nagyobb baja az, hogy gyerekeknek készült. Ez a megállapításom nem a kinézete miatt van – mert a környezet és a karakterek mind-mind fájdalmasan élethűek… már ami a kockavilágot illeti –, hanem mert igen könnyű. Amúgy tényleg olyan, mintha valaki animációs filmre vitte volna azt, ahogy az emberkéivel, figuráival, űrhajóival és egyéb, elemekből összerakott cuccaival játszik, csak éppen a mozgás sokkal fino[illegible]bb, [illegible] nem annyira merev, mint a speciális műanyag lényeké lenne a valós[illegible]. Még a figurák [illegible] is ott van hátul a tipikus [illegible]tető lyuk", amivel az ülő helyzetben [illegible] stabil marad… [illegible]

A játék Dexter bárjában kezd, és ez lesz a kiindulópontunk a három epizód (1-2-3) [illegible] a kérdőjeles meglepi extra felé, [illegible] itt tud[illegible] kiválasztani azon karaktereket, amiket megnyertünk, mivel van rengeteg olyan pályarész, ahol csak az adott fickó vagy kreatúra, droid tud átjutni. Story módban ugyanis nem tudjuk az egész pályát bejárni, és csak az adott szereplőket használhatjuk továbbjutásunk érdekében, [illegible] a teljesített fejezetekre visszamehetünk „Free Play" módban később, amihez az előbb vázolt karakterek szükségeltetnek. A bárban nem csak embereket tudunk válogatni, hanem tanácsokat (hints) is vehetünk, megtekinthetjük extra karaktereinket, vásárolgathatunk az Extras cuccaiból (minikit detektor, lézerfegyverek, sérthetetlenség, stb.), [illegible] különféle kódokat is beüthetünk, amikkel ingyen juthatunk mindenféle jó dologhoz, [illegible] Free Play-ben játszható Boba Fetthez, vagy Leia hercegnőhöz (Martin biztos tesz majd a cheat rovatba nektek valamikor ilyesmiket). Látom, kapásból két dolgot meg kéne magyaráznom: a minikitet, [illegible] a pénz fogalmát. A minikit kis készleteket jelöl, amikből az összes darabot összegyűjtve építgethetünk magunknak kis járműveket. Ezek a henger alakú tárolók általában [illegible] vannak rejtve, vagy valami furmány, ügyeskedés által válnak elérhetővé számunkra. [illegible] pénz pedig olyan kis kerek LEGO elem, aminek gyűjtögetését a szétvert ellenfelekből vagy tárgyakból tudjuk megtenni, és számuk növeli a képernyő tetején található Jedi mérőnket [illegible]. Azonban vigyázzunk, mert minde[illegible]es meghalás elvesz a pénzünkből [illegible] a [illegible] noha újraéledni bármennyiszer lehet, pénzforrásunk elég hamar kiapadhat.

Nincs Star Wars Jedik nélkül – tartja a mondás, és igaza is van. [illegible] játék is így van ezzel, hiszen a hivatalos, filmbeli utat [illegible]juk be mi is, igaz, kicsit zanzásítva, néhol pedig belenyúlva egy kis humor kedvéért. [illegible] lovagok ősi fegyvere a fénykard, amit kockásított hőseink a Négyzet gombra vesznek [illegible] tipikus zümmögő hang kíséretében, és a Körre raknának [illegible] viszont a Kör egyben az Erő használatának [illegible] a gombja, ezért ha van a közelben valami, amit cseszegethetünk ezen képességünkkel – [illegible] általában van –, akkor csak az ugrás és a közben Kör nyomás inaktiválja fegyverünket.

Az Erő velünk van tehát, alkalmazásával pedig egyaránt rombolhatunk és építhetünk [illegible] de a harcokban is [illegible] jön. A használatát pedig igen nagyban megkönnyíti, hogy a manipulálható dolgok körül homályos, zöld vagy kék ködféle jelenik meg. A karddal [illegible] nagyszerűen bánnak a Jedik, mindegyik kicsit különböző kombót ad [illegible] vele a Négyzet nyomkodására, automatikusan a legközelebbi cél felé csapnak, és a gombot lenyomva tartva védekezően [illegible] elé tartják, amivel ügyesen visszaverik a lézerfegyverek energia nyalábjait, igaz, ezt csapkodással [illegible] megtehetjük ugyanúgy. Viszont a harcosok nem mindenhatóak (ellenben Csipivel), és bizony néhol egy harmadik személy segítségét [illegible] igénybe kell vennünk. Ez lehet droid, vagy éppen Jar-Jar Binks, aki ugyan harcolni nem tud, de igen magasra képes ugrani (dupla [illegible] ami igen hasznos tevékenység egyes helyeken. [illegible] droidok sem éppen harci eszközök, ezért C3PO-t az arcával jelzett terminálokhoz kell vinni, és azokat aktiváltatni vele, a kis asztro droid pedig ez mellett még képes rövidebb távú lebegésre [illegible] akármilyen magasságok felett.

És most [illegible] a legjobb: nem elég az, hogy egy játékos módban [illegible] átvehetjük bármelyik társunk irányítását (Háromszög), hanem a másik kontrol[illegible] Start gombját lenyomva a móka két játékossá válik, és mond[illegible]yikük visszaveri a támadó robotokat, míg a [illegible] Artuval bezárja a nyílásokat, ahonnan előjönnek. De a két Jedi lovag páros gyakorlatai is elég látványosak lehetnek, tisztára mint a filmekben. Azért egyedül [illegible] elég élvezetes a game szerencsére, csak ez a kétjátékos mód elég sokat dob a hangulaton és a szavatosságon egyaránt.

[illegible] grafikát már dicsértem, [illegible] higgyétek el, hogy nem reflexből tettem. Mindenben felismerni az [illegible]őkockákat, ráadásul az emberkéken [illegible] nagyon profi az a valós csillanás, amivel teljesen műanyag felület hatását keltik. Nagyon sok helyen találkoztam az általam sokat emlegetett tükröződő padlókkal [illegible] vizes területekkel is, ami igen nagy elégedettséggel töltött [illegible], mivel ez az egyik olyan dolog, amitől véleményem szerint megdobó[illegible] a környezet kinéze[illegible]. De minden helyszín [illegible] profi lett, érezni, [illegible]ogy nem amatőr módon összedobált [illegible]tékről van szó, amit majd elad a LEGO meg a SW név, hanem odatették magukat a készí[illegible]. A Slave I például teljesen olyan, mint ami nekem volt meg igaziból is, mert természetesen járhatunk a klónozóknál is a Kamino-n. [illegible] röhögtem [illegible] nagyon, mert egy helységben egy puzzle összerakása után az a földön színes, villogó pöttyökké [illegible] bekapcsoltak a hangfalak, és három idétlen kinézetű klónozó a SW címzenéjének diszkósított változatára elkezdte nyomni a táncot!

[illegible]h, vége [illegible] az egy[illegible]nak, szóval összesítenék. [illegible] játék 12 év alatt kötelező! Most pedig megyek aludni, mert 5 óra múlva korházba vonulok. Ha felébredek az altatásból, akkor viszlát a következő Konzolban!

Dzsoni-Wan-Kenobi

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg jópofa a játék, ezt nem vitatom, de azert gondoljatok bele: hát nem egy istenverte kifacsarodott hülye világban élünk? Van egy méltán világhírű játék, a Lego, eszméletlenül jó, ötletes, konstruktív, fejleszti a gyerekek kézügyességét, a kreativitást, a térlátást, csak tanulni lehet belőle, és erre mit csinálnak? Átrakják ezt is videojátékba. Hadd rohadjon ki a gyerek szeme. Hadd üljön még +5 órát a TV előtt ahelyett, hogy kiborítanák a gyerekszoba padlójára a sok Legót és abból építene egész nap…

[illegible]

EIDOS	
MÁS VERZIÓ: X, GBA	
[illegible]	kiváló
[illegible]	kiváló
[illegible]	jó
[illegible]	jó
[illegible]	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (61KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ fergeteges lego és sw hangulat!
✕ gondolhattak volna a 12+ korosztályra is egy picit

8 pont

A HARC MÉG MINDIG TART





Szóval, ülök itt a hintaszékben, nyomkodom a Négyzet gombot, és azon elmélkedek, hogy vajon mi a fenét esznek az emberek egy olyan játékon, aminek már az ötödik részében kell teljesen ugyanúgy halomra ölni az embereket, teljesen ugyanúgy elszenvedni ■ ködös tájat és a primitív háttereket, és teljesen ugyanúgy fogalmam sincs arról, hogy ki volt a hangzatos nevű Yuan Sao vagy Ling Tong.

Egy ilyen játék Kínában biztosan top tízes lenne, mivel ott őrzik annyira ■ hagyományokat, hogy még ■ Ming dinasztia idejére visszanyúlóan is tudják, hogy ki-kinek volt a nagyapja. Azt hiszem leírtam múltkor is, hogy a népi hősökről legjobban a *Vízparti történet* c. könyvből olvasgathatunk, amit ajánlok mindenkinek, aki ebben ■ hipermodern korban még nem felejtett el könyveket olvasgatni. Bár nekem csak az a lényeg, hogy a Konzolt el tudjátok még olvasni, mint a legfőbb szellemi táplálékotokat a videojátékok kapcsán. Persze, tudom, hogy most mindenkit a Csípi Istencsászár Tökéletes Lény által keltett hullámok izgatnak, de talán a klotyón elolvasgatjátok a többi cikket is. (Óh, csak baj ne legyen abból, hogy leírtam ■ mellékhelység szót, mert egyesek még perverz szexuális aberrációval fognak minket megvádolni.)

Ezen gondolatmeneteim közben már lecsaptam a háromszázadik ellenséget is, tiszta ókori terminátor ez a fickó.

Gondolom, majd Playstation 3-mon is lesz Dinasty Warriors, persze ott már full kidolgozott helyszínekkel, köd nélkül, értelmesebben mozgó gépi ellenfelekkel és ilyesmivel. Hát jó, fel lehet készülni rá, hogy régi játékok remake-jei fogják elárasztani ■ konzolpiacot, aminek majd egyesek örvendeznek, egyesek pedig búslakodnak és beteszik ■ FF7-et játszani PS kompatibilis üzemmódban. Hiába, a grafika nagy húzóerő, és csak kevesen látnak le egy játék mélységeibe, vagy már annyira elpuhultak, hogy nem is kívánnak mélyenszántó játékmenetet, érdek■ karakterekkel meg történettel – hanem ha valami jól néz ki, az elég is. Ezt most értem arra, hogy hiába nextgen őrület, a két gép (Xbox Next, PS3) grafikai tudása már szinte egyenlő lesz (mivel most nincs két év előnye a Microsoftnak egy viszonylag újabb technológia bemutatására). Na, most megint azt gondoljátok, hogy szidom az X-et, pedig nem. Láttam Forza és GT4 összehasonlító videót, és abban a táj jóval részletesebben ki volt dolgozva a Dobozos játékban. (Csak ki ne derüljön, hogy a kocsik viselkedése meg dodgem szintű, mert nem maradt normális fizikára ereje a gépnek.) El is gondolkoztam, hogy most már talán-talán venni fogok én is egy Xboxot, mivel a Forzával együtt már van rá olyan 10 játék, ami miatt megérné. Na, talán még ■ Doom3 az, amit megnéznék, bár Martin ismerősei szerint lineáris és unalmas, ■ szűk, zárt terek leképzésén kívül nincs másra kapacitása a programnak. (Nextgenben viszont az előzetes felmérések szerint ugyanolyan arányban veszik majd a Sony, illetve Microsoft gépeket, mint eddig, vagyis ■ vásárlói erőviszonyokban nem sok minden fog változni.)

MARTIN BELESZÓL!

Bajban leszek, ha a jövőben kijön még egy pár új Dynasty játék, mert a tesztelőm már így is fel akarnak koncolni, ha megemlítem, hogy mi lenne az aktuális meló – egy új DW teszt. Hajlamosak be sem jönni az irodába, beteget jelentenek, megpofoznak, leköpnek, elveszik a pénzem – ki ki vérmérséklete szerint. Úgyhogy kedves Koei, ne legyen több.







Közben szörnyű dolog történt: meghalt ■ karakterem. Két batár állat felváltva támadta, és mivel állandóan igazítgatnom kellett ■ kamerát, így nem láttam, hogy melyik merről fog jönni, és lenyomták. Milyen kár, pedig már volt lovam is, amire felpattanva szép sorokat tudtam vágni az ellenséges vonalakban. Oké, ló volt már az előző Dynasty-ban is, de az már nincs meg, mert visszaadtam Martinnak (a játékot, nem a lovat), emiatt nem tudok összehasonlító elemzést gyártani ■ két állat közötti virtuális evolúciós különbségekről.

A DW5 történetéről most sem fogok hosszú sorokat költeni, az introban feltámad az agyaghadsereg, mire az agyag *prosztatagonista* is feléled és elkezdi aprítani őket, majd látunk pár egyéb karaktert is, és már jön is ■ főmenü. Itt a Musou Mode-ban tudtam ■ történet szerint játszani, vagyis a három klánból és egy egyéb kategóriából kiválasztott mega hősömmel amortizálni ■ Négyzet gombot. A Musou amúgy a speckó képességet is jelenti, amivel az egyes ilyen szupermenek rendelkeznek. A Free módban az egyes scenario-k, vagyis küldetések játszhatóak, AD180-tól 215-ig, a Challenge pontban pediglen igen érdekfeszítő feladatokat kaphatunk. A Time Attackban öljünk le száz ellenfelet minél rövidebb idő alatt, a Rampage-ben adott idő alatt gyilkoljunk meg amennyit tudunk, a Suddenn Death szabálya szerint addig csapkodhatunk, míg mi be nem kapunk egy találatot, és a Bridge Melee pályáin KO-zzunk le minél többet, mielőtt a számlálónk lejárna. Én érdekesebb feladatokat is el tudtam volna képzelni, például lovak pároztatását adott időintervallumban, de abba is hagyom, mert még rám fogjátok, hogy beteg vagyok. **(Az vagy. Martin :)**

A játék lényege – mint az említettem – nem változott semmit. Megyünk ■ csupasz tájon, nézzük a térképünket, hogy merre vannak a piros pontokként jelölt ellenséges egységek a narancs pöttyös vezéreikkel, majd ütlegeljük őket (a vezért dupla olyan serényen), felszedjük a speckó tárgyakat, elolvassuk az üzeneteket és megyünk ■ másik piros terület felé. Néha utunkba akad pár szerkezet, várfal, belső tér, lovas fickó (akit ugró ütéssel kell kipenderíteni a poligon paci hátáról), nyilazgathatunk is, ha van időnk és éppen nem fut felén egy tucat, ködből feltűnő figura, és *ennyi*. Érdekesség, hogy mindezt akár Dolby PL II hangok mellett is megtehetjük, bár egyesektől olyanokat is hallottam, hogy ■ PS2 nem is tud ilyet, de ők már csak jobban tudják. A csaták előtti eligazító képernyő is maradt a régi, tanulmányozhatjuk rajta a fegyvereinket, tárgyakat, testőrséget (ezt érdemes lecserélni, ha a csata után kapunk új emberkéket, mert a kezdeti választék elég hurka), ■ bonyolult kondíciókat (ha legyakjuk a fővezért győztünk, ha minket vagy ■ miénket verték le, akkor gémóver), az egyes csapattesteket és azok morálját is láthatjuk. Természetesen a morál még mindig csökkenthető, h■ szétverjük a vezérüket.

A DW5 külső megjelenésében sem változott sokat, bár egyes párharcok és átvezető jelenetek meglepően szép környezetet kaptak. A főemberek viszont nagyon szépek, korhű öltözékekben pompáznak papagáj módjára, és a közkatonákkal is csak az az egyetlen baj, hogy klónozással készültek – igaz, ennek technikai okait nem nehéz elismerni. A kétjátékos, osztott képernyős mód is tűrhető lett, természetesen nagyobb köddel és némileg kevesebb látható harcossal ■ képernyőn. Aki mélyebben érdeklődik a DW-k rendszere iránt, az olvassa el a DW4 cikkemet valamelyik régebbi konzolban, és bár én nem nagyon látok fantáziát az ilyen jellegű játékokban, gondolom nem állhat olyan rosszul ■ kiadó eladási mutatója, ha már itt az ötödik rész is. Ajánlom hát eme játékot azoknak, akik ismerik az előző részeket és rojtosra nyomkodták ■ Négyzettel a hüvelykujjukat. De aki még nem járatos eme világban, az készüljön fel egy végeláthatatlan csetepatéra ■ harcmezőkön. Na jó, végül is a sorozat nem ■ végtelenített gyakásról szól, hanem ■ régmúlt időkről, a hősökről, ■ nagy csatákról, és a jellegzetes karakterekről. Ja nem, az egy másik játék volt. Akkor miről is szól a sorozat? Hát azt hiszem, hogy a végtelenített gyakásról...

Dzson Liu Bei

DYNASTY WARRIORS 5

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatoság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ állandó harc, némi történeti előrehaladással
✖ aki nem dw fan, az megunja fél óra után

6.5 pont

EGY ÖSSZELOPKODOTT JÁTÉK

STOLEN

1 – BEHATOLÁS

Tolvajok mindig is voltak, mindig is lesznek. Egyesek nagyban gondolkodnak, mint például a Gruber gyerek a Die Hard 3. részében, [redacted] a Wall Street alatt megpihent aranykészletre szerette volna rátenni a mancsát, míg mások kisstílűek, [redacted] egy irodai számítógépből kitépett RAM-mal is beérik. A filmiparban kezdettől fogva örök téma a „szajrézás", gondoljunk csak vissza a sok régi klasszikus westernfilmben látható postakocsi-, vonat- és bankrablásokra. Ahogy persze [redacted]ődött a világ és vele együtt a biztonságtechnika [redacted] a hétvégi szokványos bankrablásoknál (a Szemtől szemben azért a mai napig klasszikus!) komolyabb filmeket szerettek volna látni az emberek, így született meg a bugázós filmek [redacted] generációja, olyan felejthető vagy [redacted] lejthetetlen alkotásokkal, mint a Briliáns csapda, a Szajré, a Thomas Crown ügy, vagy a fantasztikusan magyarra fordított Tripla vagy semmi [redacted] és második része. Valahogy a szereplők [redacted]lése is megváltozott az idők során: kez[redacted] a rablók voltak a rosszfiúk, majd jöttek a rablók, akik jó cél érdekében loptak, végül megjelentek azok a rablók, akik rosszfiúk voltak ugyan, [redacted] ANNYIRA [redacted] fejek is voltak, hogy azt [redacted] elnéznénk nekik, ha lerabolnák a csajunk [redacted] tim testrészéből a piercinget.

Pénzlenyúlós, tolvajos, elcsenős, zsebre rakós, szajrézgatós, megdobbantós, kirámolós játék viszont még ne[redacted]agyon készült: ha a Robin Hoodos próbál[redacted]ásokat nem veszem figyelembe (amik azért általában nem épp a rablásról szóltak), így hirtelen csak [redacted] dobozos Thief [redacted] eszembe, mint idevágó történet, ami viszont a középkorban játszódik, ellentétben a **Stolen** ultramodern hi-tech világával, úgyhogy a két já[redacted] mondhatni [redacted] föld. (Megemlíthetném még, a csak Japánban megjelent Get Backers-t is, de nem teszem, sokan úgy sem tudnák, miről [redacted] van szó)

A készítőket valószínűleg nagyban inspirálta a Metal Gear Solid, a Headhunter és a Prince of Persia sorozat, hiszen mindhárom játékszériából szép számban köszönnek vissza ismerős dolgok, ha rosszindulatú akarnék lenni, akkor bizony azt is mondhatnám, hogy ezt a játékot szépen *összelopkodták*.

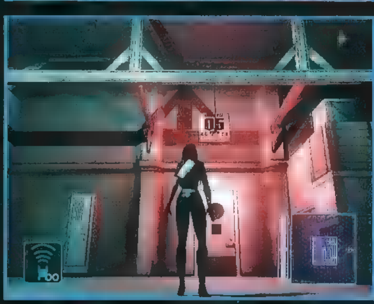
A játék főszereplője egy (feltehetően) orosz származású leányzó: Anya Romanov, foglalkozását tekintve pedig überszájfer hacker és tolvaj (elég érdekesen [redacted]k ki a nevét, kb. a fiam [redacted] így szokott az édesanyjának [redacted]ezni, ha valami problémája van). Rajta kívül [redacted] kevés figura kapott szerepet a játékban, szám szerint hatan kerültek még megnevezésre. Louie Palmer a legfőbb segítőtársunk, állandó rádiókapcsolatban leszünk vele, és tőle kapjuk majd menet közben az eligazításokat, illetve a különféle információkat. Richard Killian és Mayor Morgan a választásokra készülő politikusok, no [redacted] persze egymás ádáz ellenfelei. Night [redacted] Breeze két titokzatos alak, a lány (Breeze) gyaníthatóan szintén tolvaj (elég ellenséges a szentem), a feka kapucnis pulóveres Night pedig... hát... szerintem kormányügynök, csak ügyesen álcázza magát. Bár inkább talán mégsem bocsátkoznék felelőtlen találgatásokba, jelen pillanatban a harmadik helyszínen járok, [redacted] számomra egyértelműen még nem derült ki, mire is megy a játék, ami elég fura, ha figyelembe vesszük azt, hogy állítólag összesen négy nagy pálya van a gémben. Láthatunk persze átvezető jeleneteket a pályák között, sőt még a Headhunterhez hasonlóan TV adásokat [redacted] amikben természetesen a politika (tartom magam a „ne szavazz senkire, minden politikus hazudik" elvemhez) és mi leszünk a főszereplők.

Én személy szerint idáig egy múzeumban, egy börtönben, [redacted] egy APEH épületbe törtem be, úgyhogy gyorsan meg is osztanám veletek a személyes tapasztalataimat, amit kezdenék az irányítás elmagyarázásával.

[redacted] leányzó elég akrobatikus, és mindezt [redacted] egy igen egyszerű gombkiosztásos rendszerben, azaz egy-egy gombbal többféle cselekvésre is képesek leszünk. Az egyik legfontosabb az [redacted] amivel például tudunk egy helyben vagy nekifutva ugrani valaminek a széléről, illetve, ha az ugrás végéig nyomva tartjuk akár meg [redacted] kapaszkodhatunk a peremeken. Sima futásnál egyébként az X-szel gurulni tudunk előre irányban. Elég hülye megoldás, sőt kifejezetten idegesítő, hogy a játékban nem lesznek hagyományos értelemben vett fegyvereink (csak mondjuk, amivel robotőrszemeket, vagy kamerákat tudunk hatástalanítani), [redacted] az egyetlen fegyverünk az öklünk lesz (Háromszög), aminek a használata viszont kimerül egy „két ütés + egy [redacted]gás" kombinációban. A Négyzet az akciógomb, mindent ezzel tudunk intézni, a szimpla ajtónyitástól [redacted] számítógépek bekapcsolásáig vagy a különféle kapcsolók, panelek aktiválásáig, szóval mindent. [redacted] Körrel [redacted]olhatunk, fontos, [redacted] csak ebben a pozitúrában tudunk a szellőzőkben vagy a csatornákban közlekedni. Az R1-gyel a falhoz tudunk lapulni, ilyenkor az X-szel lehet faltól-falig suhanni. Az R2-vel felfuthatunk [redacted] falra, amiről az X-szel tudunk továbbugrani (PoP hasonlóság no. [redacted] sőt kiálló rudakon is feltudunk húzódzkodni, ma[redacted] mint egy felemás korláton átpörögve [redacted] tovább is tudunk ugrani (PoP hasonlóság no. [redacted] Fontos még [redacted]míteni, hogy tu[redacted] a vékony peremeken [redacted] oldalazni (szintén R1), valamint, hogy kis kiálló peremekre felhúzódzkodva tudunk oldalazni, és egyedülálló módon ugyanebben a pozitúrában még bármely sarkon is képesek vagyunk befordulni. Az L1-gyel belső nézetre válthatunk. Ilyen esetben zoomolhatunk, illetve attól [redacted] gően, hogy mi van [redacted]pen kiválasztva a tárgylistánkból, használhatjuk azt. A tárgylistánk (D-pad Le irány) elég érdekes, mondom mink van. Van eü csomagunk, amivel g[redacted]gyíthatjuk m[redacted]at.

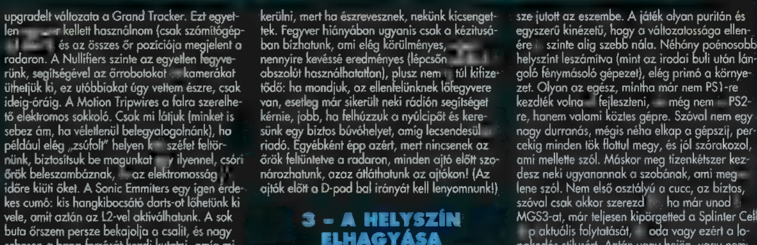
Aztán van [redacted] egy Tracker nevű cuccosunk, ami az ellenfeleink helyzet-meghatározására szolgál. Mivel, [redacted] a radarunk kiköpött [redacted] alapból [redacted] látszanak rajta az őrök, ha tudni szeretnénk a pozíciójukat, a Trackerrel kell őket célba venni és rájuk „lőni" vele, ami megjeleli őket, és onnantól nyomon követhetjük a mozgásukat. Ennek az







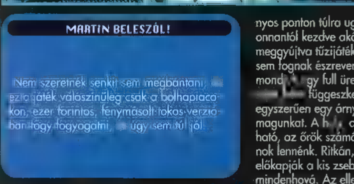




upgradelt változata a Grand Tracker. Ezt egyetlen [redacted] kellett használnom (csak számítógép[redacted] és az összes őr pozíciója megjelent a radaron. A Nullifiers szinte az egyetlen fegyverünk, segítségével az őrrobotokat [redacted] kamerákat üthetjük ki, ez utóbbiakat úgy vettem észre, csak ideig-óráig. A Motion Tripwires a falra szerelhető elektromos sokkoló. Csak mi látjuk (minket is sebez ám, ha véletlenül belegyalogolnánk), ha például elég „zsúfolt" helyen [redacted] széfet feltörnünk, biztosítsuk be magunkat [redacted] ilyennel, csóri őrök beleszambáznak, [redacted] az elektromosság [redacted] időre kiüti őket. A Sonic Emmiters egy igen érdekes cumó: kis hangkibocsátó darts-ot lőhetünk ki vele, amit aztán az L2-vel aktiválhatunk. A sok buta őrszem persze bekajolja a csalit, és nagy sebesen a hang forrását kezdi kutatni, amíg mi szépen kiosonhatunk a helyszínről. A radart a SELECT-tel aktiválhatjuk, elég egyértelmű rajta minden, ha riadó van, pirosra vált, egyébként zölddel vannak jelölve a [redacted] ajtók, pirossal [redacted] zártak, illetve [redacted] sárga [redacted] kör szokta jelez[redacted] az épp aktuális feladatunk pozícióját. [redacted] START menüben olvashatjuk [redacted] a feladatainkat, illetve az összelopkodott cuccainkat is [redacted] vizsgálhatjuk meg. Ne felejtsük el, hogy a játék szinte végig valós időben zajlik (kivéve, ha lestartoljuk), azaz [redacted] bizonyosodjunk meg a tereptisztaságá[redacted] ha valami időigényesebb feladatba kezdenénk.

2 – CÉLTÁRGY MEGSZERZÉSE

A játékban persze az MGS mintájára a legnagyobb hangsúly a lopakodáson lesz, hiszen a stuff minden pálya után értékeli [redacted] teljesítményünket, és minél tisztább munkát végzünk, annál magasabb rangot kapunk. Mert ugye berontani valahová, majd hatalmas csinnadrattával a hátunk mögött távozni – erre mindenki képes. Viszont csendben, úgy hogy senki ne vegyen észre minket beosonni, majd ugyanilyen csendben angolosan távozni [redacted] már korántsem olyan könnyű. A lopakodást elég egyszerűen oldották meg: amíg árnyékban vagyunk, vagy valami tereptárgy takarásában, az őrök nem fognak észrevenni minket, még akkor sem, ha a való életben kiszúrnánk a szemüket. Ha viszont véletlenül fényre tévednénk, kilométerekről megérzik a szagunkat. Épp ezért mindig figyel[redacted] a „fedezék" csíkun[redacted] Az őrök egyébként is elég szerencsétlenek, [redacted] az MGS mintájára rövidlátók, [redacted] bizonyos ponton túlra ugyanis képtelenek fókuszálni: onnantól kezdve akár [redacted] saját szellentésünket meggyújtva tűzijátékot is eregethetünk, akkor sem fognak észrevenni. De ugyanilyen gáz, ha mond[redacted]gy full üres folyosón, húsz centivel [redacted] függeszkedünk a falon, vagy ha egész egyszerűen egy árnyékos sarokban húzzuk meg magunkat. A h[redacted], ahol bujkálunk totálisan belátható, az őrök számára mégis mintha láthatatlanok lennénk. Ritkán, ha gyanút fognak, azért előkapják a kis zseblámpájukat és bevilágítanak mindenhová. Az ellenfeleket amúgy ajánlatos [redacted] kerülni, mert ha észrevesznek, nekünk kicsengettek. Fegyver hiányában ugyanis csak a kézitusában bízhatunk, ami elég körülményes, [redacted] nennyire kevéssé eredményes (lépcsőn [redacted] abszolút használhatatlan), plusz nem [redacted] túl kifizetődő: ha mondjuk, az ellenfelünknek lőfegyvere van, esetleg már sikerült neki rádión segítséget kérnie, jobb, ha felhúzzuk a nyúlcipőt és keresünk egy biztos búvóhelyet, amíg lecsendesül [redacted] riadó. Egyébként épp azért, mert nincsenek az őrök feltüntetve a radaron, minden ajtó előtt szonározhatunk, azaz átláthatunk az ajtókon! (Az ajtók előtt a D-pad bal irányát kell lenyomnunk!)



3 – A HELYSZÍN ELHAGYÁSA

[redacted] játékkal kapcsolatban nagyon-nagyon vegyesek az érzelmeim. Egyfelől a téma [redacted] van benne sok-sok ötlet, és van jó néhány újszerű megoldás [redacted] a játékban. Az a három helyszín, amit láttam, ha nem is volt teljesen elsöprő erejű, hatalmas jobbegyesen, mégis majdnem fél napig lekötött, és nem sok kivetnivalót találtam bennük. Elég komplexek az épületek, elég változatosak a belső terek, szinte minden egyes folyosó vagy szoba [redacted] terem, más és más taktikát igényel, ha a tökéletes hibátlan akcióra törekszünk, elsőre tényleg mindent ki kell tapasztalni, [redacted] csak másodszorra [redacted] minden flottul menni. Ami nagy pozitívum, az az iszonyat mennyiségű mellékfeladat. Mert a pályákon végig lehet simán csak a [redacted] küldetése[redacted] teljesítve rohanni, na [redacted] ha már nem kis munka árán bejutottunk valahova (külön meg kell dolgozni a bejutásért, majd a pályák végén a [redacted] lécelésért [redacted] amik általában egy [redacted] kis menekülős, vagy kergetős részek szoktak voltak lenni), [redacted] tolvajok vagyunk, miért [redacted] ne vizsgálódnánk alaposan körbe. Van rengeteg mellékküldetés, plusz számtalan helyen kutakodhatunk (Négyzet) is, és szinte mindenhol találni fogunk valamit: [redacted] lat, papírnehezéket, egérfogót, ha nem [redacted] értékes dolgot, akkor valami poénosat. Ha hátulról ragad[redacted] meg az őröket (Négyzet – kár, hogy is sem halnak meg), és megfojtogatjuk egy kicsit a nyomikat, át is kutathatjuk őket, náluk szintén cuccokat találunk, amik megszerzése [redacted] rangra törekedésnél elengedhetetlenek, ezek között is találunk értékeset [redacted] számunkra értéktelent [redacted] poénosabb az volt, amikor egyiküknél egy Rita Heyworth posztert találtam). Aztán ott vannak a zsír kis mini-játékok. Hackelhetünk számítógépet, zárat, törhetünk fel ajtót lockpick készlettel, vághatunk járatot a falba, lehallgató készülékkel megfejthetünk számzáras széfkódokat. Ezek a mini-feladatok egyszerűek ugyan, de nagyon megdobják a játékmenetet és hangulatot.

Másfelől viszont ott a sok-sok idegesítő hiba. Gyenge az AI (könnyen kifigyelhető az ismétlődő mozgásirányuk, mindig ugyanazt az utat járják be), a „lopakodok-árnyékba[redacted]ok-meglapulok-továbblopakodok" rendszer pedig közel sem nevezhető életszerűnek, bár legalább kiszámítható. Sokszor rosszul helyezkedik a kamera (szerencsére manuálisan állíthatjuk), alkalmanként, akkor is észrevesznek, ha elvileg nem lehetne. Az, hogy nincs igazi fegyverünk, [redacted] hogy állandóan magukhoz térnek az őrök, kifejezetten agyszétvágós, [redacted] egyéb játszhatósági gondok is vannak: sokszor fogod majd újra kezdeni a helyszíneket, ami önmagában még nem baj, ha viszont mindez nem a [redacted] hibádból adódik, az már komoly gona. A grafika sem igazán meggyőző: van néhány szép, kivilágított terem, vagy szoba, de legtöbbször sötét, fakó, egyszínű helyeken fogsz mászkálni, amiről nekem folyton a MGS első része jutott az eszembe. A játék olyan puritán és egyszerű kinézetű, hogy a változatossága ellenére [redacted] szinte alig szebb nála. Néhány poénosabb helyszínt leszámítva (mint az irodai buli után lángoló fénymásoló gépezet), elég primó a környezet. Olyan az egész, mintha már nem PS1-re kezdték volna [redacted] fejleszteni, [redacted] még nem [redacted] PS2-re, hanem valami köztes gépre. Szóval nem egy nagy durranás, mégis néha elkap a gépszíj, percekig minden tök flottul megy, és jól szórakozol, ami mellette szól. Máskor meg tizenkétszer kezdesz neki ugyanannak a szobának, ami meg [redacted] lene szól. Nem első osztályú a cucc, az biztos, szóval csak akkor szerezd [redacted] ha már unod [redacted] MGS3-at, már teljesen kipörgetted a Splinter Cell [redacted]p aktuális folytatását, [redacted] oda vagy ezért a lopakodós stílusért. Aztán vagy bejön, vagy nem...

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem szeretnék senkit sem megbántani, [redacted] ez a játék valószínűleg csak a bolhapiacokon, ezer forintos, fénymásolt tokos verzióban fogy fogyogatni, [redacted] úgy sem túl jól.

STOLEN

HIP GAMES

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memórlakártya 8mb (584KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vannak benne jó ötletek
✘ ez a játék is a megvalósításnál vérzik el

5 pont

SZAMURÁJBÓL SOSEM ELÉG!

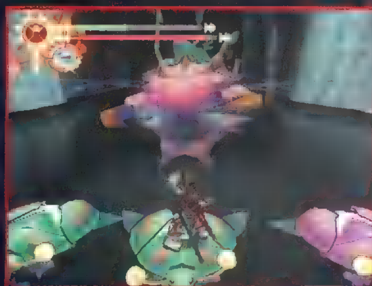
A Sqare név hallatán a játékos társadalom döntő többségének a méltán legendás Final Fantasy sorozat jut az eszébe. De a Sqare név az Enix utótaggal kiegészülve már nem ad ilyen egyértelmű végeredményt, mert eme házasságból – ha emlékszem –, középszerűnél jobb játék még nem született. A mostani gyermekük is picit rondácska, picit bénácska, különösen a szemeivel nem tud mit kezdeni, ami alatt a kamerát értem, talán hajlamosak vagyunk nem annyira lefikkantani az apjára való tekintettel (de, hogy miért kellett az Enix-et vennie a Sqare-nek feleségül, azt nem értem... Na mindegy, ne búsuljunk, arra találhatunk ezer más indokot, például szegény János Pált, akit Isten nyugosztaljon. Igaz, én már nőttem a vallásos korszakból, de hát ez van. Erről eszembe, hogy volt régen egy barátnőfélém, aki elmesélte, hogy apácának akart menni, de gondolta, előbb azért megnézi, miről fog lemondani a kolostor vagy zárda vagy ilyesmi falai között. Aztán valamiért mégsem lett apáca. Egy másik, szintén nagy nőfaló haverom pedig arról sztorizott, hogy valami szektás csajt szedett aki először buzgón imádkozott érte, fél óra múlva már inkább másra használta a száját. Megjegyzem, nekem volt mélyen hívő lánnyal meglepően kellemes tapasztalatom, de ezt majd inkább elolvassátok a lassan nyomdába kerülő emlékirataimból.

(Különben ez régen volt, most a kedvesemmel élek együtt, a szüleivel, két macskával, meg egy éppen ivarzó vizsla kutyával, ami ez miatt rohadtul büdös (a kutya, nem a kedves), és szegény röhejes bugyit kénytelen hordani, mivel már ki kellett dobni egy garnitúra ágyneműt, amit jól összevérzett.) **(Az ágyban alszik a kutyus? Martin)**

Volt anno egyébiránt még PS-en egy Brave Fencer Musashi nevű cucc, ami ha jól emlékszem szintén szkveréktől került mivel azzal egy percet nem nyomtam, nem is tudok párhuzamot vonni a két game között, viszont a memóriakártya ikon Musashi 2 néven van... mostani **Musashi** gyereknek rövidke, ám kellemes introjában realizáltam, hogy ez talán valami Manga film vagy akármi átirata. fickó cipel egy kiscsajt, jön az ellenség, a csajt a levegőbe dobja és úgy harcol, majd újra elkapva halad tovább, mindezt afféle rockzenei alapokra írt zenei aláfestés közepette. A főmenüben talán csak az Options fontos, azon belül is az Auto-Select Ability, ami azt jelöli, hogy ha hősünk képességet tanul az ellenféltől, akkor automatikusan azt fogja használni, míg kikapcsolt állapotban nekünk kell majd menüből szelektálgatni. Érdekesség még a Dolby PLII hang, ami bár jól hangzik, de annyira mégsem dobja fel a játékmenetet. Ezt úgy általánosságban tem, mert játék közben az ember észre sem veszi a térbeli effekteket, annyira a képernyőre koncentrál. A menük alatt egyébiránt tipikus Sqare-s putyputy meg csilingelő hangokat hallhatunk, amitől nekem rögvest arra támadt kedvem, hogy újra elkezdjem a FF valamelyik részét.

Na foglalkozunk inkább a fura hajú szamurájkával. A történet szerint Musashi-t Mycella hercegnő végső segítséget az igen gonosz, aljas és nagyra törő Gandrake ellen. hercegnő és népe egy hatalmas, égen úszó bálnaféle hátára épült városkában aminek a hangzatos Anthedon nevet adták. Az itt lakó emberek igencsak értenek a mágikus dolgokhoz, hiszen Mystic-ek, és ez lett a vesztük is, mivel megerősítik a mágia alapja, a Nebulium erejét, amivel Mandrake kutatói foglalkoznak. hercegnő az idézést követően sajnos szintén fogságba esik, ami azért is baj, mert egyedül ő tudja Musashi-t hazajuttatni a saját világába, így a feladat adott.









Mi azonban nem ebben a bálnavárosban kezdünk, hanem egy félszemű macskánál, Mew- megtanít minket az alapokra, a joystick tekergetéstől kezdve a harcolásig. Speciális log nincs a mozgásaink között, ugrálhatunk (a dupla ugrást majd megszerezhetjük egy szerkezettel később, ezzel vagy a vízen járással érhe- el a kezdőhelyen a kis szigeten is a ládika tartalmát), párkányokra mászhatunk fel, védekezhetünk harcolhatunk. harchoz kezdetben csupán egy katona áll a rendelkezésünkre, amivel gyorsan, de kevésbé hatásosan csapkodhatunk. Később visszakapjuk eredeti kardunkat, ami lassú de nagyot üt, végre rendelkezik némi mágikus tulajdonsággal amit az L2 és a Háromszög lenyomásával hívhatunk elő. Ekkor a kard hatalmas lesz, csapással felborít minden útjába kerülő ellenséget. Sajnálatos módon a mágikus dolgok fogyasztják a mágikus pontjainkat, ami viszont egyértelműen arra utal, hogy némi fejlődéssel is találkozhatunk a játékmenetben. Természetesen fejlődésünk Experinece pont alapú, amit a gonosz nyek leöldösésével fogunk kapni. Szintlépéskor a következő tulajdonságainkat növelhetjük közben Start gombbal behívható menüben:

HP – health points: egészség. Ha ez nulla = Musashi hulla.

MP – mystical power: ez kell a mágikus képességek használatához.

Str – strength: ekkora erővel csap oda Mus, persze ez alapérték, hozzájön a fegyver és a szerencse mint módosító.

Def – defense: védekezési érték, minél nagyobb, annál erősebb csapásokat tudunk védeni.

Foc – focus: koncentráció. ez azt jelenti, hogy milyen gyorsan töltődik fel a koncentrációs csíkunk.

Luck – szerencse: ezzel nagyobb esélyünk van a normál sebzésnél nagyobbat is beütni.

pontjainkat többféleképpen osztogathatjuk

1. Egyenlően a képességek között.
2. Offense, vagyis támadásé az elsőbbség, a Str-t ésMp-t növeli.
3. Defense, inkább a védekezést erősíti, Def és Hp emeléssel.
4. Duplicating, képesség másolás, ehhez a magas Foc & Mp.
5. Itt mi döntjük el, hogy mi kapja meg a teljes pontösszeget.

Láthatjuk még az aktuális EXP, illetve a következő szintlépés eléréséhez szükséges tapasztalati pontjainkat, most jöjjön egy kis magrázat a fókusz dologhoz. Hősünk a speckó pességeit nem magától tanulja, hanem ellenfelektől lesheti másolhatja Ennek az első lépése az, hogy ráfókuszálunk az R1-gyel, ha lényen megjelenő célkör kék, akkor van mozgása, amit tudunk lesni.



Ekkor már csak várni kell, hogy a fókusz vagy koncentrációs csíkunk elérje a maximumot, figyelni, mert amikor támad minket, egy kis felkiáltójel jelenik meg rövid időre. Ilyenkor kell gyorsan Négyzetet nyomni, illetve elvégezni képernyőre kiírt kombinációt, és máris mi tudjuk azt a támadást! Kis nehézség adódik akkor ha közben csapás ér bennünket, mert kezdhetelőről a fókuszálási műveletet, illetve ha dekezünk, mert ekkor ugyancsak lenullázódik a csíkunk. Persze a jobb mozgásokhoz hosszú a feltöltődési idő, amit némileg csökkenthetünk ezen képességünk (Focus) javításával, nem árt óvatoskodni nem egy helyben maradni a koncentrálás közben, hanem mozogjunk ügyesen, elkerülve ezzel az ellenfelek támadásait. Speckó mozgásból elég sokfélét begyűjtögethetünk, és ezeket négy csoportba vagy típusba gyűjti a játék. A Fundamentals-ba tartozik a Chain Attack, Three Sixty, Sonic Thrust és a Counter Attack (ezt Mew tanítja meg nekünk majd a dojo-ban). Secret technikák az Angry Hornet, Banishing Blade, Celestial Strike, Diving Falcon,

Double Cross, Fish Fillet, Infernal Strike, Karmic Circle, Leaping Tiger, Paralyzing Palm, Slice and Dice, Shooting Star, Whirling Dervish [redacted] az X-Stream. Defensive, vagyis védekező mozgások a Decoy, Twin Turbine. Az Ascetic pedig a Kiai, Juggle, Inner Refuge (ami elég érdekes, mert Musashi meditál vagy mit csinál, és igaz, hogy közben sebezhetetlen, de ő maga sem tud semmit csinálni) és a Zanshin.

Előrehaladásunkat viszont nem csak ezen technikák segítik, mert utunk során mindenféle szerkezetet találhatunk, illetve gyártathatunk [redacted] a megfelelő emberrel a városban. [redacted] leginkább az Artifacts csoportra lesz szükségünk, amit fel is sorolok, mert nem olyan túl sok.





Eagle Goggles: fókuszálás közben megjeleníti az ellenség HP-ját, igen hasznos pl. boss csatáknál.

Dragonfly Belt: ez a dupla ugrás eszköze.

Gecko Gloves: egyes falakon tudunk vele mászkálni.

Waterbug Shoes: Jézust játszva a vízen tudunk járni, ami azért is hasznos, mert e nélkül, ha vízbe esünk, azonnal meg is halunk.

Hare Ring: na ez [redacted] igen [redacted] szolgálatot tesz, mert a fókuszálásunk sebessége ugrik meg tőle látványosan.

Amúgy például a Saskukkert már a játék elején kibányászhatjuk egy ládikából, de addig csak értéktelen izé, amíg a városban oda nem visszük az Appraiserhez, mondja meg róla, hogy micso-[redacted] Sőt, ha kiszabadítottuk a megfelelő fickót, [redacted] megnyílik a városban az Inventions szoba, akkor háromféle anyagból (vas, acél, mithrill) mindenféle dolgokat gyártathatunk le magunknak. Anthedon amúgy is afféle bázisunk lesz, ahol az előbb említett dolgokat tudjuk elvégezni (kivéve a fejlődést, azt játék közben bárhol), és vásárolgatni [redacted] tudunk például talizmánokat, HP és MP visszaállító kajákat, italokat, képesség növelő gyűrűket, jégkrémet. [redacted] ötlet, hogy a jégkrémet nem hurcolhatjuk sokáig, mivel hamar megolvad, ám ha veszünk hozzá szárazjeget, akkor sokáig eláll. Katanánkat a kovácsnál fejleszthet-[redacted] ha viszünk neki mágikus ötvözetet (Magic Alloy), és a cikk elején említettem már eredeti, nagy kardunkat, ám ezen kívül még [redacted] kardot kell megszereznünk a játék folyamán, ami mind rendelkezik egy titkos képességgel, úgy mint eredeti kardunk hatalmas csapása. Ezek a Sword of Earth (Tremor Thrust), Sword [redacted] Water (Hydro Blast), Sword of Fire (Pyro Blast), Sword of Wind (Hurlwind) és a Sword [redacted] the Void (a Shadow Warrior erejével). Minden kardot egy-egy szűz őriz, ahogy annak a mesében lennie kell, viszont amikor Musashi elkezdte volna felkutatni az elsőt, szóltak neki, hogy Burrini, [redacted] föld-kard szüze a pékségben dolgozik. Mikor kivigyorogtam magam, azért kiderült, hogy mégis fel kell kutatni, szóval mehettem csapkodni az erdőbe egyet, hogy megtaláljam [redacted] széttörjem a kék gömb kapszulát, amibe bezárták szegényt. Utána pe-[redacted] nem tudott járni, [redacted] nekem kellett cipelnem, hogy mutassa az utat az általa épített útvesztőben, persze a folyamatosan termelődő robotninják között. Ez az útmutatás viszont kissé „izé" volt, mivel a csaj az égtájak szerint mondta [redacted] az irányt, ami nem hiszem, hogy elsőre menne mindenkinek, aki nem beszélni angol. Nem csak az égtájak lefordítása, mert ez még könnyű, kezdő [redacted] alap, hanem ezek irány szerinti beazonosítása. :) Ennek megkönnyítésére álljon itt egy kis versike, amit talán még kisdobos vagy úttörő koromban tanultam (régi szép idők, akkor még favorit volt a május elseje vagy augusztus huszadika, majális a ligetben, vízi- és [redacted] parádé, ma már nincs ezekhez fogható). Szóval a vers: ***előttem van észak, hátam mögött dél, balra a nap nyugszik, jobbra [redacted] dig kél***. Szerencsére cipelgetés közben is [redacted] harcolni, mégpedig kétféleképpen: vagy a cipelt személyt, tárgyat lökjük oda az ellenség felé, [redacted] edig feldobjuk szegényt a levegőbe, és [redacted] csapunk egyet a kardunkkal. Azt hiszem, minden elmondtam a játék lényegéről, [redacted] kedvet kapott egyet Musashizni, az ezek után tudja, hogy mire számíthat.

És hogy mire nem számíthat? Mondjuk borzalmas kamerakezelésre! Ezen eszköz ugyanis néha kénye-kedve szerint megy össze vissza, alulról vagy felülről mutatja a hőst, nézhetem [redacted] sziklafalat vagy a földet, amikor egy több tonnás acélskorpióval, Gorpus-szal kéne megküzdenem, vagy amikor a láván ugrálok [redacted] a Hydro Blasttal kéne manipulálnom. Nem igaz, hogy legalább egy boss kamerát nem tudtak [redacted] gyártani, ami a nézőpontot rajta tartja, hogy látni lehessen merre mozog, mert elég sokszor ezért tiport bele a földbe valami. [redacted] harc amúgy kellemesen kezelhető, az ellenfelek támadásai megtörhetőek egy [redacted] közbecsapással, a [redacted] végző effekt pedig [redacted] hogy a kardcsapás mentén kettéválik [redacted] lény vagy robot vagy akár [redacted] és látszik a belseje, vagy a kezdő robot ninjákból egy izzó csontvázféleség lesz. [redacted] grafika az sajnos csak középszerű, pláne, hogy a [redacted] zépszerűség mellett még be is rángat néha, pe-[redacted] ennyi objectet szerintem bármelyik kezdő programozó megmozgat simán.

Egyébként végig picit dezsavű érzésem volt, mégpedig a Dark Chronicles (Dark Cloud II) felé. Bár ez a szamurájos játék negyed annyira sem kidolgozott, [redacted] ogy újra benépesítjük a várost emberekkel, [redacted] ennek függvényében jutunk [redacted] dául extra cuccokhoz, az elég lopásgyanús do-[redacted] nagy, repülő bálna pedig a FFX léghajóját juttatja az eszembe, mivel [redacted] is megkapjuk az el-[redacted] elem-kard megszerzése után a World Map lehetőséget [redacted] vezér, Banon irodájában kell kérnünk), [redacted] mi jelöljük ki az újabb célpontunkat. [redacted] magja amúgy egész j[redacted] lenne, ha nem ilyen [redacted] körítést, pontosabban grafikát kreáltak volna mellé. [redacted] akkor sem érne többet egy hét pontos játéknál, [redacted] legalább többen kipróbálnák. Vagy csak nekem nem jön be a fura hajú szamurájka, meg a többi figura? Az animációkat szerencsére nem rontották [redacted] a mozgások részünk-[redacted] és az ellenségek részéről is simák, tetszetősek.

Akinek a képek alapján megtetszik, az kérje kölcsön vagy ilyesmi, [redacted] próbálja [redacted] milyen benne csapkodni, harcolni, ügyességi részeken átmenni, megküzdeni robotokkal, kék denevérfélékkel, óriás lávalénnyel vagy a gigantikus pókkal, sőt, még motorbiciklin vagy egy másik járgányfélén [redacted] száguldozhatunk, igaz, kötött pályán, egyenesen, és még kártyákat is gyűjtögethetünk, összesen 110 darabot. [redacted] történet sem olyan rossz, megtudjuk, hogy mit akarnak a gonoszok, érdekes karaktereket ismerhetünk meg, [redacted] hiányzik belőle az a spiritusz, ami leköti az embert a TV [redacted] és hozzá növeszti a kontrollert az ujjaihoz. Én legalábbis elég hamar meguntam...

Dzsonashi



MARTIN BELESZÓL!

Ez a sok XP, meg skillek, meg fegyverek tisztára Word of Warcraft. WoW light. :P

MUSASHI SAMURAI LEGEND

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memoriakártya 8mb (300KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerű játék, néhol egész jó szörnyekkel
✗ a grafika elég gyenge, a kamerakezelés néhol őrjítően kula

6 pont

...és jó sokat efelheteztünk, [illegible] végül sikerült rájönnöm, hogy lehet a sivatagos szörnyet három emberrel is legyőzni, amit odáig senki nem tudott. Ezt azért tudom, mert felhívtuk a fizetős fájnölfantazi vonalat apukám rádiótelefonjáról, és megkérdeztük, hogy más is telefonált még ez ügyben emországról-e. És akkor nagyon sokáig csönd volt (biztos nem tudták, hogy hol van emország), és azt mondták, hogy még senki sem telefonált ilyesmiért, és egy csomót nevettek, szerintem magukon, mert még ők sem jöttek még rá erre, ped[illegible] csinálták ezt a [illegible]k CD-t. Akkor [illegible] keménynek éreztük magunkat, mert tudtuk, hogy erre [illegible] jöttem [illegible] először az egész világon, és tudtuk, hogy erről sokáig beszélni kell majd, és *egyszer [illegible] is kell majd írnom valahová*, [illegible] aztán olyan sokat játszottunk, hogy találtunk egy végtelen életerős szörnyet a víz alatt [illegible], aminek véletlenül mentünk neki a tengeralattjáróval, amikor rossz helyen akartunk feljönni a vízből. Vele egy csomót küzdöttünk, és csak nagyon sokára sikerült legyőznünk, mert mindig fel kellett mennünk [illegible] tenger tetejére, mert elfogyott a levegőnk. A végén aztán csak legyőztük, és utána még [illegible] csomót [illegible]nölheteztünk. Vagy ezerszer befizettünk [illegible]bba a lövöldözős hullámvasútra, meg kibéreltük az istállókat is, amiről később kiderült, hogy csak felesleges pénzkidobás [illegible] mert a harmadik CD-n sem volt ló a játékban. Aztán meg vettünk egy csomó új kardot, a Barettnek [illegible] új [illegible]yút a karjára, és találtunk egy erdőt is, ahol békák [illegible] csak onnan nem lehetett kijutni, biztos a kínai nyelv miatt nem értettük mit kell csinálni, vagy, mert aki másolta nekünk a játékot, az nem csinálta meg nekünk az EFEF7 negyedik CD-jét, pedig azon lehet, [illegible] lettek volna még lovak [illegible]. De addigra már olyan sok idő eltelt, hogy tökre lelaktuk a garázst. Eresztett a szigetelés az ajtónál [illegible] befújt a szél, meg felrepedezett a műanyag padló, és már a kutyák sem akarták megenni a maradék rántottát, mi meg rá sem bírtunk már nézni a Dezsőke[illegible] rántott sajtra. Ráadásul anyuék pont akkor töltötték a féléves sesel szigetes nyaralásukat is, így senki nem volt, aki kitakarítsa a játékkunyhónkat, mert mi csak jáccani szerettünk, meg enni, [illegible] takarítani meg nem. A bejárónő meg csak mexikóiul vagy hogy értett, meg különben [illegible] mire fel bírtunk kelni délután, már sosem találtuk [illegible]tunk. Nagyon elkeseredtünk, mert már nem éreztük olyan jól magunkat, mint máskor, fel is akartam hívni apcit a rádiótelefonján, [illegible] akkor kitaláltam, hogy men[illegible]nk át a B helyszínre, a másik garázsba, a „garázs 2"-[illegible] ami direkt az ilyen vészhelyzetekre volt fenntartva. A B helyszín, a „garázs 2" is tök tuti [illegible] mert annak is volt saját aggregátora, hogy ha egyszer megint úgy lesz, mint régen, amikor áramszünet volt, [illegible] pont dumozás közben ment [illegible] a villany, és másfél óráig nem tudtunk jáccani, ilyen ne legyen, és ne kelljen unatkoznunk soha. De az meg még nem volt lekenve műanyaggal. És pont akkor jött a Dezsőke meg a Bogi, akik a Nintendós ultra 64-hez akarták kölcsönkérni a rezgőt. És akkor [illegible] találtam, hogy csak pont annyi pénzért fogom nekik kölcsönadni a rezgőt, amiből kijön az egy vödör műanyag, amivel le tudjuk kenni a másik garázst, a B helyszínt, a „garázs 2"-őt. Mert addigra [illegible] jött a bejárónő, akinek vigyáznia kellett volna ránk, amíg apciék [illegible]nek seselen, és aki valahová eltehette a felső polcról (ahol nem is kellett volna takarítania), a kakaós dobozból a pénzt, amit anyuék hagytak itthon nekem, hogy legyen miből új játékokat írattatnom. És még aznap meg[illegible] a Kovács Béla [illegible] a pléjsztésönös számnevű újsággal, és nagyon izgatott volt. Mindig megvettük azt a pléjsztésönös újságot, de sosem olvastuk [illegible] mert már egy [illegible]ből [illegible] tudtuk, hogy egy játék jó vagy nem, meg egyébként is egy csomó nyomtatott betűt nem ismertünk. Írtunk is annak, [illegible] az ú[illegible] csinálta, hogy csinálja kézírással az újságot, és [illegible] elég minden játékhoz egy képet berakni, mert mi már abból [illegible] tudjuk, hogy jó-e [illegible] játék, vagy nem, [illegible] sosem válaszolt. Meg én még azt [illegible] írtam, hogy tesztelő akarok lenni, és hogy az men[illegible] kerül, mert ha apukám hazajön a sesel szigetről, [illegible] megint lesz egy csomó pénzem, meg amúgy [illegible] apci nekem mindent elintézett mindig. Hol is tartottam… ja, szóval mondta a Béci, hogy már az első [illegible] alapján tudta az autós játékról, ami benne volt a pléjsztésönös újságban, hogy az egy nagyonjó autós játék, [illegible] azért felolvastatta az anyukájával az egész két oldalt, mert nem értette, hogy [illegible] minden sokat lehet írni egy autós játékról, amiben csak kanyarodni kell [illegible] előzni. És akkor kiderült, hogy ebben a játék[illegible] [illegible]het szerelni az autók motorját, [illegible] át is lehet [illegible] rallisra. Ez nekünk nagyon megtetszett, mert már tök régóta vártunk egy olyan autós játékot, amiben meg lehet szerelni a motort, meg a kipufogót, ho[illegible] legyen a kocsi, és min[illegible] lehagyhassun[illegible]. [illegible] hogy más játékokban, [illegible] el a fájnölfantaziban nem lehet autót szerelni. Meg is akartuk gyorsan íratni, [illegible] még mindig nem tudtuk, hogy hova tette a bejárónő a pénzt a kakaós dobozból, úgy[illegible] addig kellett várni, amíg megint megjöttek a [illegible]zsőkéék az Ultra64-es rezgőért. Mert másodszorra már csak annyiért adtam kölcsön neki a rezgőt, amennyiből meg tudtuk íratni az autós játékot. Az autós játék az tényleg [illegible] jó [illegible] sokat játszottunk vele, már a mási[illegible] garázsban, [illegible] B [illegible]elyszínen, a „garázs 2"-ben, ahol tök [illegible] volt a műanyagpadló. Rögtön az első nap beütöttük a pénzkódot, és megvettük a legdrágább kocsit, ami át volt festve, meg amin szerelni sem kellett, [illegible] mégis mindenkit leelőztünk vele, meg egy csomó versenyt megnyertünk. Kár, hogy aki írta a játékot, biztos rossz CD-re írta, mert egy csomó versenyen nem tudtunk elindulni a kocsinkkal, pedig az volt a legdrágább kocsi, [illegible] biztos azokon is nyertünk volna. Annyira megtetszett nekünk az autós játék, hogy később lemásoltattuk a második részét [illegible] meg a harmadikat [illegible], amit már Pléjsztésön kettőn játszottunk, [illegible] az drágább is volt, mert aki csinálta, azt mondta, hogy az már nem sima CD-s, hanem DVD-CD-s, vagy [illegible]lyen. Kicsit már untuk a sok autózást, meg a harmadik részhez már nem is találtunk pénzkódot a DVD-CD elején, és a jogsik sem voltak rögtön megcsinálva mind aranyra, ha megnyomtuk [illegible] zöld gombot. Pedig addigra az apci bevezettette az interne[illegible], mert vérdíjat kellett kitűznie a bejárónő fejére a weboshálón, aki mást is elrámolt a helyéről, nem csak a kakaós dobozból a pénzt, [illegible] utána direkt beírtuk az apci laptopjában egy keresőbe, hogy autósjátékpénzkód, meg aranyjogsik, [illegible] semmi olyan nem jelent meg a monitoron, amit beírhattunk volna a játékba. A negyedik részt sajnos meg kellett vennünk eredetibe, mert azt mondta nekünk az eladó, hogy azt senki sem tudja lemásolni soha. Az apci biztos letudná, gondoltam ma[illegible]ban, [illegible] aztán ő sem tudta, én pedig mondtam neki, [illegible] ez a játék mindenképpen kellene nekünk, mert van benne olyan merci, mint az övé. Az apukám elég ideges [illegible] lett miattunk, meg azért, hogy ilyen hülyeségekre ki kell adnia egy csomó pénzt, pedig ő mindig mondja, hogy egy perc alatt akár tízezer forintot is megkeres a cégeivel, és én meg mondtam neki, hogy akkor hadd dolgozzak helyette egy-két percig, mert az olyan lenne akkor, mintha a saját pénzemből venném meg a játékot. Erre még idegesebb [illegible], és csúnyán nézett rám, de azért megvette nekem, és [illegible] percig sem kellett dolgoznom helyette. Erről a [illegible] is írtak egy csomót a pléjsztésönös újságban, az a nagyobb [illegible], aki addigra összebarátkozott velünk, [illegible] bírta végigolvasni nekünk mind a hat vagy hány oldalt. De aztán nagyon dühösek [illegible]tünk, mert vagy az újságban írtak hazudgálást, vagy a drága eredeti DVD-CD volt rossz, mert ide is beírtuk [illegible] pénzkódot, [illegible] direkt megvettük a karikalámpás 600-as mercit, amilyen az apukámnak is van. [illegible] a játékban egyáltalán nem is volt olyan a hangja, meg nem is [illegible] kellett vezetni, mint az apciét, hiába vettük meg a drága kormányt hozzá, pedig a pléjsztésönös újságban azt ír[illegible], hogy minden kocsinak olyan a motorja, meg a [illegible]naja, mint az igazi, meg [illegible] mennek. Vissza [illegible] vit[illegible] játékot a pláza melletti [illegible] és [illegible] az el[illegible]ónak, [illegible] [illegible]erélje be nekün[illegible] ezt a [illegible] végre egy olyanra, [illegible] sokkal igazibbak az autók. Azt is mondtuk, hogy ebben a játékban egyáltalán nem olyan a 600-as merci hangja, mint az apuéban, [illegible] amúgy a barátaival kint [illegible] a kocsiban a bolt előtt, és szerintem [illegible] tőlük az eladó, mert állandóan őket nézte, meg a [illegible]lefont a pulton. Aztán azt mondta, [illegible] rögtön kicseréli nekünk, [illegible] csak kétezer forintot kell ráfizetnünk a nagy-DVD-lokos borítós-matricás **Enthusia Professional Racing**re, ami tényleg sokkal jobb autós játék, azt mondta. Mi még sosem hallottunk erről a játékról, [illegible] az újságban sem láttuk egy képét sem, de kimentem apuhoz pénzért. Apu erre nagyon [illegible]egesebb [illegible] és bement egyedül a barátaival a [illegible] még azelőtt, hogy az eladó fel tudott volna hívni valakit, végül ingyen megkapta [illegible] a játékot, úgy, hogy még a másik autós játékot sem kellett otthagynunk. Ami tök [illegible] volt, hiszen az összes játékom közül annak van a legszebb borítója, [illegible] a DVD-CD-jén is a matrica sokkal erősebben oda van ragasztva, mint a többin, mert hiába akarta egyszer a kisöcsém felkaparni – akit amúgy ki nem állhatok, mert tök bénán játszik, és nem tudja megjegyezni a Mortál[illegible]ban a kivégzéseket –, az nem [illegible] le úgy, mint a többi DVD-CD-s játékomról. Az Enthusia Professional Racing egyébként nem olyan [illegible] játék, mert nincsen benne pénzkód, de mivel ingyen kaptuk, így mégis csak eléggé jó játék, csak most már írhatnának róla a pléjsztésönös [illegible]ságban, mert egy csomó minden kínaiul van benne írva, [illegible] azt még az apukám sem tudja felolvasni nekünk.

Akik hónapról-hónapra figyelemmel követik a Konzol hírrovatát, azoknak biztos nem cseng ismeretlenül az Enthusia Professional Racing (továbbiakban csak EPR) név, hiszen ha jól emlékszem többször is szerepelt már a hírekben, és mintha valamelyik E3 kapcsán is megemlékeztünk volna róla. [illegible] autós játékról van szó (amiben a vezetési élmény, [illegible] nem mondjuk az autólopás és/vagy az illegális versenyek vannak az első helyen), akkor először mindenkinek a méltán népszerű Gran Turismo sorozat [illegible] az eszébe, ami teljesen természetes, hiszen a GT sorozatnál jobbat nem találni sem konzolokon, sem PC-n, [illegible] még az árkádokban sem. [illegible] Polyphony Digital pedig igencsak megkoronázta eddigi munkásságát ezzel a negyedik résszel. Bár [illegible] még halkan hozzátenném, hogy azért van még egy-két komolyabb ralliverseny is a piacon, amik a saját kategóriájukban szintén igen magasan művelik a szakmát, de ha valóban autóvezetésről beszélünk, egyelőre csak a Gran Turismo jöhet szóba.

Persze sokszor hallottuk már a különböző cégektől, hogy az épp fejlesztés alatt álló aktuális játékuk az mennyire élethű lesz, [illegible] hogy megszorongatja majd a Turismo-t [illegible] Dreamcastos SEGA GT, vagy [illegible] néhány Xbox-os stuff, [illegible] PGR2, Apex, stb.), de valahogy mire ezek a játékok kikerültek a fe[illegible] szakaszból a boltok polcaira, mindegyikükről [illegible], hogy a mézesmázos reklámszövegek mögött egytől-egyig valami középszerű, vagy annál nem sokkal jobb produktumot találá-

tünk, és a hasonlítgatás a Gran Turismo-ra nézve volt tiszteletlenség. A *Konami* már elég régóta fejleszti a saját [redacted] autóversenyét, az EPR-t, amiről természetesen megint csak azt lehetett hallani, hogy ez végre egy GT minőségű autóverseny lesz, valódi autómárkákkal, és valódi helyszínekkel megtűzdelve. A fejlesztés, a kódolás és miegymás aztán lassan véget értek, a játék is szépen el[redacted] végleges formáját, és most idén március 5-én fel[redacted] a japáni boltok polcaira. Sajnos nekem csak négy [redacted] a lapzárta előtt sikerült szereznem belőle egy [redacted]nyt, [redacted] végül [redacted] gondoltuk a Martinnal, hogy ennyi [redacted] bőven elég arra, hogy kiismerjem a játékot, és érdemben nyilatkozzam róla, meg egyébként is, mindent [redacted] lap frissességéért, mindent az olvasókért!

A bevezetőben láthatjuk, amint szépen felnőtté cseperedik [redacted] japán kislány, akinek az édesapja már igencsak régóta űzi az autóversenyzői szakmát, és amivel részben megfertőzte a lányát. Na nem mintha a leányzó is beült volna a volán mögé, ő inkább a pálya széléről figyeli az eseményeket, és közben szorgalmasan kattogtatja a [redacted]tómasinériáját, mivel ő időközben fotós [redacted]. Sajnos a bevezetőnek elég tragikusan [redacted] hiszen [redacted] lánynak a saját szemeivel, a helyszínen kell végignéznie, amint egy erőszakosan nyomuló rivális versenyző kilöki a pályáról az édesapját, aki szörnyethal a baleset következtében. Annyit gyorsan elmondanék már előljáróban, hogy [redacted] hattunk már halálesettel kezdődő autósjátékot [redacted] PS2-es TOCA-ban volt hasonló sztori, ahol a balesetet szenve[redacted] apánk vezetői székébe kellett belehuppannunk, ami amúgy nem lehet valami kellemes élmény), bár ott a [redacted] szereplő nem volt ennyire, hm... szimpatikus.

[redacted] jelen pillanatban csak japán verzióban létezik, [redacted] májusban lesz az amerikai premier, és még állítólag ebben az évben kijön Európában is a játék) és

is van egy igen komoly és összetett feladat sor (Driving Evolution) aminek a teljesítésével szintén rengeteg új au[redacted] hozhatunk [redacted] Az nagyon látszik az egész játékon, hogy bár az EPR [redacted] ugyanabból a szemszögből közelíti meg az autóversenyzést , mint a GT sorozat, de ugyanakkor a Konamiék megpróbálták elkerülni, [redacted] a játék [redacted] egy szimpla GT klón lenne [redacted] önmagá[redacted]n azért nem büntetendő, ha [redacted] van csinálva), [redacted] sok új ötlet van benne, sok [redacted] olyan egészen érdekes a GT-től eltérő, újszerű megoldásokat alkalmaztak, hogy sokszor nem győztem csodálkozni. [redacted] például az előbb említett feladatsor [redacted] ami ugyan [redacted] „jogsijainak felel", [redacted] mégis annyira másképp történik az egész, hogy első[redacted] értettem mit kell csinálni. Arról van szó, [redacted] a pályákon kis képzeletbeli kapuk vannak felállítva, [redacted] a seb[redacted]től függően változtatják a színüket (meg a két [redacted] között a középső csík [redacted] fel-le mozog), és nekünk azzal a sebességgel kell áthaladnunk [redacted] a csík pont középen legyen, a kapuk pedig zölden villogjanak, csak ez [redacted] ugyanis perfekt értékelést. Leírva talán egy kicsit bonyolult, de szerintem baromi élvezetes, és nagyon oktatójellegű, hiszen rávezet minket az ideális [redacted] az optimális sebesség használatára. A [redacted] a feladatok [redacted]jén, nekem D [redacted] a [redacted] rosszabb osztályzat, [redacted] adott, és S volt a legjobb. [redacted]ként négy feladat teljesítése után (legalább C-t kell elérni) tovább léphetünk újabb négy feladatra, plusz még ilyenkor egy-egy új autót is unlockolunk. Feladatokból [redacted] sok, van és egyre keményednek, (dupla kapuk, [redacted] körök), szóval van benne kihívás!

Ok, jöhet a karriermód, [redacted] a játékban Enthusia Life-nak hívnak. Az most még egyelőre előttem is homályba vész, hogy pontosan kit alakítunk a játékban, [redacted] magunkat, az introban látott leányzót, vagy épp az édesapját, de [redacted] ez [redacted] is lényeges annyira. Ami [redacted] lényeges, [redacted] teljesen más karriermódot [redacted]zeljünk magunk [redacted] mint az a GT sorozatban megszoktunk. Sajnos ebben a játékrészben van a lehető legtöbb fekete folt, itt magyaráz a játék is a legtöbbet, de sajnos, mint [redacted] említettem, japánul, amivel nem sokra megy az ember, ha nem Reikernek, Antarunak vagy Bignek hívják. Az elején elég kezdők vagyunk, és például csak E kategóriás kocsik közül választhatunk magunk alá lovat. A kocsikat nem kell megvenn[redacted] bármikor lecserélhetjük azokat később, [redacted] kezdetben még a tuningolással sem kell foglalkoznunk, mivel csak néhány alapbeállításon [redacted]dunk változtatni. A garázsunkon túllépve jöhetnek a versenyek, arra mondjuk nem sikerült rájönnöm, hogy [redacted]lyen rendszerben is zajlanak, mert a pályák alatti számokat is csak japánul magyarázta[redacted] a gép. Mindegy az a lényeg, hogy nyerjünk, mert egy-két győzelem után – nagyon tuti! – szintet lépünk! A versenyek után ugyanis [redacted] pontokat kapunk, mi is meg az autónk is, [redacted] szintlépésekkel nyílnak meg az újabb [redacted] újabb [redacted]yek. Vannak speckó futamok, és olyanok is ahol [redacted] fel van tüntetve a riválisunk is. A futamok után egyes esetekben (ne kérdezzétek mitől függ), sorsolhatunk is a géppel, annak reményében, [redacted] új autókat ulockoljunk, de nekem egyszer nem sorsolt ki a játék új autót, na mindegy.

Magukban a versenyekben is van egyébként néhány egészen újszerű megoldás, ilyen például, hogy a játék [redacted] a mi HP-nket [redacted] sokat üt[redacted]zünk szépen [redacted] az életerőnk, és verseny után me[redacted]tünk egy teljes hetes kényszerpihenőre, aminek igazán a későbbiekben van csak jelentősége, amikor úgy jönnek a futamok, hogy nem hagyhatnánk ki elvileg egy he[redacted] sem. A [redacted] HP-nk egyébként a szintlépésekkel egyet[redacted]ben növekszik, mint ahogy a tuningolási csíkunk is [redacted]vekszik Level Up-nál. De a [redacted] nagyon odafigyel az [redacted]közésekre, [redacted] a pályaelhagyásokra [redacted] ilyenkor egy [redacted] fekete zászló büntet minket, csak nem tudom, [redacted] miként, mert nekem soha nem származott belőle semmi hátrányom, ha ütköztem, vagy ha rövidít[redacted] a pályákon. [redacted] versenyek utá[redacted]gy nagyon részletes értékelést kapunk a géptől, [redacted] lebontva, kis ikonokkal jelölve a pálya mini-térképen, hogy hol mit alkottunk, sajnos ezeknek az ikonoknak [redacted] japánul volt a ne-

[redacted] úgyhogy csak [redacted] tudtam, melyik mit [redacted]. Szóval [redacted] érdek[redacted] zajlanak a versenyek, és a versenyzési rendszer [redacted] amiben fontos szerepet kaptak [redacted] számok meg szorzók, a végső értékelésnél. [redacted]gyedülálló, ami persze nem [redacted] jelenti, hogy a [redacted] állandóan csak a kijelzőket és számokat kell [redacted] figyelnünk, mert ez [redacted] egy plusz adalék, a hangsúly itt [redacted] a versenyzésen van, ami professzionális szintű!

Az irányítás a megszokott módon történik, egyedül [redacted]lán arra kell [redacted]gyelnünk, [redacted] hátramenetbe és onnan vissza, nekünk [redacted] manuálisan átváltani. Van külső és belső nézet is (olyan motorháztetős, mint a GT4-ben, amit a Dzson a múltkor kihagyott a cikkéből, az nincs),

Nem hiszek abban, hogy a közeljövőben lesz olyan já[redacted] ami komolyabban megszorongatja majd a Gran Turismo-t, erre jelen pillanatban szinte semmi esélyt nem látok. Az EPR-nek sem úgy kell nekiállni, hogy „na itt van a Konami GT gyilkosa", mert a nagy elvárások általában nagy csalódásokhoz szoktak vezetni. Hiszen az EPR-ben közel sincs annyi autó, pálya, és verseny mit a GT4-ben, ugyanakkor minőségben megközelítőleg egy szinten [redacted] a két játék. A GT4 kicsivel szebb, az EPR viszont [redacted] gyorsabb. A GT4-ben több a tuning lehetőség, ebben viszont van sztori mód, RPG beüt[redacted]. Mindenesetre az EPR is legalább [redacted] magas [redacted] szimulálja az autóversenyzést, mit a GT sorozat, és ha már csak a sok és gyönyörű pályát, autót, és versenyzési

sok-sok olyan dolog van benne, amit ugyan részletesen elmagyaráz a gép, viszont teszi mindezt japánul, amivel tehát igazából nem [redacted]nk kisegítve. [redacted] a különféle beállításokat [redacted]agyjuk ki a játékból, mint ahogy a DATA menüpont sem túl izgalmas, itt ugyanis csak az mentett visszajátszásokat nézhetjük meg, illetve japánul informálódhatunk a játékban szereplő mind a [redacted] (!!!) autómárkákról.

Van természetesen VS mód, és Time Attack, mint ahogy a szabad, kötetlen versenyzés sem maradhatott le a korongról (Free Race). Ami egyébként még sem annyira [redacted]bad, hiszen itt is autókázhatunk jutalmazásért, [redacted] között minden pályán – csak ha megnyerjük azt – behozhatunk egy-egy [redacted] kocsit. Ez elég érdekes módon [redacted] megoldva, hiszen – mint mondjuk a Gran Turismoban – itt is a választott verdánkhoz hasonló súlycsoportú autókat [redacted] be mellénk a gép, viszont minden pályán csak egy adott autót lehet unlockolni, amihez viszont [redacted]őször meg kell találnunk a megfelelő kategóriát (ebben a játékban is van E, D, C, [redacted], A, R osztályú járgányok). Hogy jobban érthető legyen, ha például a Mirage Cros[redacted] kiválasztjuk a Subaru Rally Cart-t, az ellenfelün[redacted] az „utcai" Subaru lesz, és [redacted] ezt a versenyt megnyerjük megnyithatjuk az „utcait". Ezt onnan tudhatjuk, hogy verseny közben egész végig egy kis slusszkulcs van a képernyő jobb oldalán, ami versen[redacted]gén szép[redacted] belevándorol a riválisunk [redacted] mellett [redacted]ható [redacted] és onnantól kezdve már az új „utcai" Subaru is választható lesz. Remélem sikerült elmagyaráznom érthetően.

Jogsikkal ebben a játékban nem kell bajlódnunk, de itt

[redacted] szerintem külső nézetben mintha élethűbben mozognának a kocsik, mint a GT-ben, és még bátortalanul azt hozzátenném, hogy az EPR mintha gyorsabb lenne, akár külső nézetből [redacted] játéknak kifejezetten [redacted] volt a vo[redacted] fizik lemodellezésem, amiről egy kisfilmet [redacted] láthatunk, ha a kezdőképernyőn sokáig nem nyúlunk a kont[redacted]erhez, ehhez kapcsolódóan mondanám [redacted] el, hogy a Körrel különféle kis kijelzőket biggyeszthetünk fel [redacted] képernyőre, amik pl.: mutatják a gumikra, [redacted] a sofőrre eső terhelést, vagy kis nyilak segítik a kanyarodást. Belső nézetből egyébként a GT-hez hasonlóan szintén van visszapillantó tükör, és az EPR autóit [redacted] lehet kormánnyal terelgetni. (Az EPR-et [redacted] legjobb belső nézetből, kormánnyal játszani.)

Kocsikból és pályákból is sokkal több van az EPR-ben, mint a megszokott „átlagos" autós játékokban, noha bár a GT4-ben található mennyiséget azért nem [redacted] az EPR, azért nem kell szégyenkeznie. Sok autót találunk ebben a játékban [redacted] mind valódi márka, és ami leginkább lényeges, [redacted] ezek az autók majdnem olyan szépek, és részletesek, mint a Turismo járgányai, és [redacted] alább o[redacted] vezethetőek [redacted] Az autó[redacted]gyesek, hálisten [redacted] és korból [redacted] belőlük, úgyhogy elmond[redacted] hogy kellőképp változatos a kíná[redacted] A pályákra meg aztán többszörösen igaz ez, hiszen nagyon sok van belőlük, és van néhány igen érdekes is, [redacted] mondjuk [redacted] egyenes óceán felett átfutó hídút, [redacted] a [redacted] repül[redacted] pályáló, de ne [redacted]nely sz[redacted]nikós vers[redacted] nem tudom, [redacted] mind a valóságban [redacted] de egynéhányat, amit a GT sorozatban is megtalálunk (mint [redacted] a Nürburg Ring, [redacted] Tsubuka), azokat itt is kipróbálhatjuk. De ha például valaki a GT1 [redacted] az Autumn Ringért, hát ahhoz hasonló kör[redacted]nye [redacted] ülletett aszfaltcsíkot [redacted] felszánthat az EPR-ben. Van azt[redacted]akai, meg vizes aszfaltú helyszínek is, de ezt már [redacted] csak a teljesség kedvéért említettem meg.

De, hogy ne legyen annyira utópisztikus az összkép, mindenképp megemlíteném, hogy a szokásos Gran Tu[redacted] furcsaságok (nem törnek az autók, az ütközések nincsenek kihatással a menettulajdonságokra, nem lehet felborítani a kocsikat), azért ebben a játékban is jelen vannak.

lehetőségek tesszük hozzá, már akkor is egy igen jó [redacted]ményt kell, hogy kapjunk. [redacted] az EPR-ben ennél [redacted] több van, amit most nem tudok részletezni helyhiány miatt (pl. a menük ötletessége, a speciális effektusok, amikor kétszáznál [redacted]olyik a képernyő széle, vagy az, [redacted] a [redacted] versenyn[redacted] a bal felső sarokban láthatjuk hány méter pontosan az előnyünk az ellenféllel szemben és [redacted] tovább). Tehát bármennyire is nagy a hasonlóság a két játék között, különálló sztoriként kezeljük az Enthusia-t, amiből egyszer akár még akkora fogalom is lehet, mint amekkora a Gran Turismo névből [redacted]. Összegezve: gyönyörű [redacted]rafika, nagyon realisztikus vezetési élmény, [redacted] valós adatokkal, sokféle pálya és versenyti[redacted] karriermód, tuningolási lehetőségek, ötletes [redacted]dások. A GT-t nem fogja legyilkolni, de a Konami [redacted] bebizonyította, hogy a GT mellett is van élet, és vele párhuzamosan is lehet igényes, realisztikus, tartalmas és szép autóversenyt készíteni. Csak remélni tudom, hogy a többi cég is p[redacted]dát vesz róluk, és végre megindul egy [redacted]lyamatos evolúció az autóverseny játékok piacán, amivel főleg mi rajongók (enthusia – rajongó, rajongás) járunk majd [redacted]. Ámen.

Ali CS

MARTIN BELESZÓL!

[redacted]pedig pénzt mertem volna betenni [redacted] hogy ez egy gyökér [redacted] miből [redacted] bogár. Plusz [redacted] el [redacted] Dobozon még [redacted] ha egyáltalán megjelenik X-re.

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

végre egy realisztikus és szép autóverseny, amire nem [redacted] van írva [redacted] pénzkód az mér nincs hozzá? [redacted]

9 pont

www.starlogo.hu



STAR LOGO

AZ ÉN MOBILOM

WAP-os tartalmak: SZÍNES HÁTTÉRKÉP letöltésének lépései: (1) AKTI a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a KNTESZT-et a 06-20-9000-868-r (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPR kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott színe háttérkép letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KÜLDD EL A KNBIZO SZÓT A 1784-RE ÉS VÁLASZOLJ HELYESEN 1 KVÍZ KÉRDÉSRE!!

FREE STYLE-BAN NYOMULSZ?

NYERJ MAGADNAK EGY PÁR BIZO CIPŐT ÉS EGY GÖRDESZKÁT, HOGY TOVÁBB SZÁGULDJ EBBEN AZ ÉVBEN!!!

AMIKOR MEGNYERTED A CIPŐT PERSZE FELHÍVUNK, HOGY LEEGYEZTESSÜK, MEKKORA LÁBON IS ÉLSZ!

3120 THIRTYONETWENTY

SMS: 240 Ft+ÁFA (60 Ft).
Játék vége: 2005. 05. 31. Sorsolás: 2005. 06. 01. Info: 06 1/422-3490. A játékban való részvétellel hozzájárulsz adataid továbbításához a nyereményfelajánló felé.





Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját!
2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.
3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

Színes háttérképek 400Ft+ÁFA(100Ft)/sms. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak

MOBILMATRIX

A mobilod világa

MONO CSENGÉS, KÉPÜZENET: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545-re vagy vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-54-es számot!!

WAP-os tartalmak (Polifónikus csengés, Színes háttérkép, Valódi csengések, Mobil fotóalbum, Java játék): (1) AKTÍV a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a **KNTESZT**-et a **06-20-9000-868**-ra (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot a megadott számra! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPRS kapcsolat ajánlott!) Polifónikus és valódi csengéseket az ezeket a tartalmakat támogató készülékekre töltheted le! Ha nem vagy biztos benne, hogy a Te készüléked ilyen, hívd élő ügyfélszolgálatunkat a **06-1-422-3490**-es számon!

MONO + POLIFÓNIKUS CSENGÉSEK!

06-90-635-545

WAP!

A polifónikus csengéseket mindössze 400 Ft-ért letöltheted!

HIHETETLEN AKCIÓ!

TÖLTSD LE MOST 240 Ft-ÉRT!

Küldd a **KNKÉP** szót a **1784**-re! (színes háttérkép)

Tóth Veronika: Nem baj, hogy semmi nem...

Küldd a **KNCSENG** szót SMS-ben a **1784**-re! (mono csengőhang*)

Küldd a **KNDALLAM** szót a **1784**-re! (polifónikus csengés)



Küldd a **KNJAVA** szót a **1784**-re! (TRAFFIC játék)

TOP 10	mono	poli
Mission Impossible	KN28144	KN37126
Rómeó és Júlia	KN28487	KN37147
Szex és New York	KN28773	KN37712
Dido - Sand in my shoes	KN28532	KN37211
O-Zone - Despre tine	KN28583	KN37201
O-Zone - Dragostea din tei	KN28349	KN37751
Robbie Williams - Radio	KN28570	KN37271
Nox - Friesong	KN28431	KN37923
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	KN28717	KN37464
Vtech - Az idő	KN28452	KN37944
KÜLFÖLDI POP TOP		
The Carpenters - Close to you	KN28735	KN37540
AHA - Take on me	KN28476	KN37176
Britney Spears - Do something	KN28746	KN37564
Edwyn Collins - A girl like you	KN28473	KN37156
Jennifer Lopez - Get right	KN28703	KN37512
Natasha Bedingfield - These words	KN28739	KN37550
Norah Jones - I've got to see you ...	KN28734	KN37538
PanjabiMc - Jogi	KN28013	KN37047
Sade - Smooth Operator	KN28552	KN37241

MAGYAR POP TOP	mono	poli
Ákos - Keresem az utam	KN28362	KN37856
Charlie-Király Linda - Játszom...	KN28267	KN37108
Crystal - Nincs több lánc	KN28377	KN37871
Desperado - Gyere és álmodj	KN28384	KN37000
Desperado - Tiéd a főszerep	KN28391	KN37884
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	KN28568	KN37267
Király Linda - Gáspár L. - Olimpiai dal	KN28538	KN37221
V-Tech - Semmi nem tart vissza	KN28587	KN37290
Zsédenyi Adrienn - Motel	KN28644	KN37341
Ágnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt	KN28530	KN37209
Ákos - Örvény	KN28363	KN37857
Crystal - Hajnali fény	KN28629	KN37315
Crystal - Itt megtalálsz	KN28342	KN37080
Crystal - Két utazó	KN28376	KN37870
Fiesta - A tiéd mindenem	KN28400	KN37893
Fiesta - Én vagyok az	KN28401	KN37894
Fiesta - Újra meg újra	KN28405	KN37898
Romantic - A szerelem hajnalán	KN28571	KN37272
MAGYAR ROCK, METÁL TOP		
Hooligans - Királylány	KN28543	KN37702
Hooligans - Szenzáció	KN28004	KN37170
Supernem - Hangosabban	KN28439	KN37931
Supernem - Surfpunk	KN28441	KN37933
Tankcsapda - Örökké tart	KN28494	KN37186
MAGYAR RAP, R'N'B		
Majka - Tündi-bündi	KN28575	KN37281
LL Junior - Gettósztár	KN28679	KN37326
Sub Bass Monster - 4 ütem	KN28435	KN37927
Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sírás	KN28437	KN37929
Sub Bass M. - Pörög a fekete lemez	KN28438	KN37930
DANCE, TRANCE, TECHNO TOP		
Daft Punk - One more time	KN28549	KN37815
Danzel - Pump it up	KN28477	KN37180
Danzel - You are all of that - dance	KN28738	KN37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	KN28708	KN37218
Dj Tiesto - Traffic	KN28540	KN37041
Groove Coverage - Runaway	KN28684	KN37468
Jan Wayne - Here I'm send me an ...	KN28466	KN37746
Moby - Lift me up	KN28748	KN37566
Naksi-Brunner - Szivárvány	KN28681	KN37367
Scooter - Shake that	KN28682	KN37288

…ono csengőhang letöltésénél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung …G, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. PL.: KN28007 AL. *AKCIÓS mono csengés …NCSENG SG vagy KNCSENG SIE. A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra …lthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatból! Dallamként is letölthetők: …IE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

VALÓDI CSENGÉSEK!

06-90-629-444

VALÓDI TAVASZI HANGOK	
Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért	KN16039
Edda - Gyere őrült	KN16986
Groovehouse - Ha újra látom	KN16037
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	KN16004
Pierrot-Oroszlán Szonja - Time after time	KN16034
Való Világ	KN16035
O-Zone - Dragostea din tei	KN16001
Salome de Bahia - Taj Mahal	KN16989
Vanguarde - Gimme, gimme	KN16990
Báránybégetés	KN16023
Brekegés	KN16021
Cross motor gyorsul	KN16913
I'm your Dj	KN16984
Játékgép hangkavalkád	KN16028
Kacsahápogás	KN16022
Lány - fuck me	KN16985
Lány-csoportos orgazmus	KN16018
orgazmus 1	KN16024
orgazmus 2	KN16025
Porsche	KN16026
Szellentés	KN16019
Wc-öblítés	KN16020
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	KN16003
Irigy Hónaljmirigy - Becsi-becsi-nálok	KN16012
Irigy Mirigy - Nem élhetek pia nélkül	KN16013
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	KN16987
LGT - Ringasd el magad	KN16988

L'AMOUR SMS

Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőnkben! Küldd el SMS-ben a **KNREG** szót a **1781**-re!

A többiben már rendszerünk segít!

A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak 76 Ft+ÁFA(19Ft)/SMS!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK WAP!

06-90-635-545

KN665481 KN665477 KN665475 KN665474

KN665471 KN665465 KN665450 KN665446

KN665428 KN665093

KN665086 KN665083 KN665081 KN665078 KN665074 KN665069 KN665065

KN665063 KN665062 KN665029 KN665028 KN662220 KN662215 KN662214

MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW

06-90-629-444

WAP!

KN956433 KN956431 KN956432

KÜLDD A KÓDOT SMS-BEN A 06-90-629-444-RE! MOBIL FOTÓALBUM CSAK AZ AZT TÁMOGATÓ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐ LE! TOVÁBBI INFO: 06-1-422-3490.

Képüzenetek 06-90-635-545

Nem csak NOKIÁRA!

SMS-ben történő letöltésnél írj még egy kódot a számok után! (Nokiáknál kód nem kell!) SG (Samsung V200, S100, S300); SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55); ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715) PL.: KN481030 SIE

KN488029 KN481433 KN481423 KN481408

KN481371 KN481264 KN481223 KN481100

KN481097 KN481081 KN481068 KN481064

KN481048 KN481034 KN481026 KN481024

Mono csengés, képüzenet 400 Ft+ÁFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft+ÁFA(60Ft)/perc. Színes háttérkép, polifónikus csengőhang 400Ft+ÁFA(100Ft)/SMS. Akciós tartalmak 240 Ft+ÁFA(60Ft)/SMS. Valódi csengőhang, mobil fotóalbum 800Ft+ÁFA(200Ft)/SMS. Akciós JAVA játék letöltése az azt támogató Nokia és Siemens készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogók, képüzenetek a TV2 teletext 600. oldalán. Telefor Kft. Közönségszolgálat: 061/422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bövebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

TENCHU VERY LIGHT

Hosszú hónapok türelmetlen várakozásának gyümölcse érett be, mikor kezembe kaphattam ezt, a már az előzetes képek és videók alapján is igen frenetikusnak tűnő játékot: a **Red Ninja**-t. :)

Igen régóta követem figyelemmel ■ neten, hogy vajon ki mernek-e adni egy ennyire gagyinak tűnő játékot, pláne így a DMC3, és az új Tenchu rész megjelenésnek környékén. Nos, örömmel jelentem ki mertek, tehát igen bátor emberek dolgoznak a kiadónál, vagy esetleg nem tudtak az említett stuffok megjelenéséről... :)

BALJÓS KEZDETEK

Őszintén megvallva, már a hazafelé vezető úton is arra próbáltam koncentrálni, hogy semmilyen előítélet ne legyen bennem, így ennek a szellemiségében helyeztem be a lemezt az X-embe, de ami ezután következett, az minden képzeletemet felülmúlta. Semmilyen introval nem fárasztják a szegény játékos érzékszerveit, egyből bele ■ közepébe, illetve nem is abba, mert valamilyen menünek bajosan nevezhető kezdőképernyő tárul elénk. Olyan komoly beállítási lehetőségeink vannak pl. az irányítás terén, hogy akarunk-e vibra funkciót, avagy sem, de a gombkiosztáshoz már hozzá sem tudunk nyúlni, illetve ■ hangok terén is csak a stereo-mono választás lehetősége kínálkozik fel, de a program javára írandó, hogy stereo alatt Dolby Digitalban jön a jel, és az egész szépen is szól a játék alatt.

Ha nem nyomkodunk a főmenüben semmit sem, előbb-utóbb valami demo is elkezdődik, az átvezető és kezdő moziból, valamint ingame videókból összeollózva. Az ingame videókon már sajnos látszott, hogy egy gyengus, PS1 szintű grafikát sikerült hosszú hónapok megfeszített munkájával kipréselni szegény X jobb sorsra érdemes hardveréből... :)

NIIINJAAAAAA!

Sikerült felfedeznem egy tréning opciót, így erre rákattintva belevetettem magam a játékba. Itt egy kis pályaszakaszon lehet, sőt kell is elsajátítani a játék kezelésének fortélyait. A gombkiosztás részletezésével nem is fárasztanék senkit sem, egyrészt nagyon szájbarágósan magyaráz ■ program, másrészt nem is túl bonyolult ■ dolog, elég csak annyit hozzátennem, hogy kedves piros ninja hölgyünk összesen 1, azaz 1 gombot használ támadásra, azzal lehet kombózni, mert van ám itt kombó is kérem, lehet 1x, 2x, 3x, sőt akár 4x is lenyomni a gombot, és az ellenféltől való távolság függvényében változik az, hogy karddal, vagy távolabb hordó fegyverrel esünk neki a gazfickóknak, mert bizony ebben is segít nekünk ■ program, automatice megcsáklyázunk valakit, akkor is, ha esetleg csak bele akarnánk vágni a tőrt....

De ne szaladjunk ennyire előre, vissza a gyakorló pálya viszontagságaira.

Indulásképpen, hagytam, hogy álljon egy picit helyben karakterünk, forgattam picit ■ kamerát, és itt mosolyogtam el magam először: ha elég ügyesek vagyunk, akkor **be tudjuk terelni az operatőrt ■ hölgy szoknyája alá**, ahol legnagyobb meglepetésünkre egy tangaszerűség lesz látható – Martin, meg kell nézned :) –, nem is tudtam, hogy így öltözködtek a korabeliek a konzervatív Japánban. Utána, ha nem nyúlunk semmihez, akkor ■ csaj elkezdi a cipőjét babrálni – tipikus harcos mozdulatok, mi? :)

Karakterünk ráadásként úgy mozog, mintha éppen telepakolta volna pelusát. Ilyen idétlen mozgást játékban én még nem láttam, és nagyon kell is vigyázni, mert irtó érzékenyre tették az analóg karokat, amiket sajna nem lehet utólag finomhangolni, így sűrűn tartsátok lenyomva ■ B gombot, azzal vált lopakodó üzemmódba – így egyszerűbb lesz ■ keskeny helyeken történő manőverezés.

Elolvastam az első táblát, amire ékes angolsággal fel volt írva, hogy lavírozzak el ■ palánkokon. Nosza rajta, elindultam, de a pocsék kamerakezelésnek köszönhetően belestem ■ vízbe, gondoltam, hogy semmi vész, visszamentem, leesés nélkül átmentem, majd kiírta a program nagy piros betűkkel, hogy F-A-I-L-E-D, nem értettem a dolgot, de aztán kiderült, hogy minden elrontott helyzet után nem elég visszamenni, de újra el is kell olvasni a táblát, mert különben nem enged tovább a játék – jól hangzik, nem? :)

Rögtön ezután már ugrálni is kellett, érdekes, de pl. dupla ugrás nincs is a játékban – vagy én vagyok béna, és nem találtam meg –, pedig azt hinné az alámondásos ninja-filmeken felnőtt generáció, hogy ez alaptrükk egy ilyen harcos fegyvertárában. Kálváriám tovább folytatódott, következett a falról-falra ugrás. Nos, itt vagy tucatszor haltam meg, mivel a kamera

RED NINJA END OF HONOR



elkezd veled együtt pörögni, és a második ugrás után – amúgy ez is érdekes, csak 3x lehet faltól-falig ugrani, többet nem enged a progi, de erre fel is hívja a figyelmet –, már nem tudod, hogy merről jöttél, és merre tartasz. A programozók nem voltak restek, és loptak



azért kis falon futást a PoP-ból, ami nem szégyen, csak a megvalósítása lett az, mert itt neki kell futni, és csak, ha kellő sebességet érünk el, akkor tudjuk a produkciót megvalósítani, de ezt a sebességet nem jelzi semmi sem, se azt, hogy mikor fog elfogyni a falon a lendület, szóval próbálkozni kell rendesen, mire belejön az ember.

Továbbiakban lehetőség nyílik még a kampó használatának elsajátítására is, plusz a lopakodás vízben történő megvalósításának tudományába is betekintést kapunk, és elsajátíthat[illegible] (azaz egy) gombos harcrendszer to[illegible] finomságait is... :)

JAPÓÓÓÓ!

Ennyi viszontagság után gondoltam belevetem magam magába a „nagy" játékba, ■ bevezető film elég szépre sikerült, egy az egyben a Tom Cruise által jegyzett *Utolsó szamurájra* hajaz, csak azzal a különbséggel, hogy itt az egymás ellen harcoló nagyurak vetik be a sápadtarcúaktól – vagy az egy másik kor lenne, egy másik országban? :) – szerzett tervek alapján épített géppuskát. Főhősnőnk apja – ő lenne az egyik nagyúr –, megelégeli ennek a fegyvernek a használatát, mert nem találja becsületesnek, és igazságosnak, hogy honfitársai ellen bevesse, így aztán utasítást ad a fegyver és tervrajzainak megsemmisítésre. Ennek azonban az lesz az eredménye, hogy még aznap este rajtuk ütnek gaz ninják, és kislányának szeme láttára elvágják ■ torkát, felgyújtják a házát, és ellopják ■ terveket. A kiscsajt is elkapják, sőt fel is akasztják szegényt, de valamilyen csoda folytán túléli az éjszakát, és másnap miután rátalálnak felélesztik, ő pedig az elcsépelt klisék íratlan szabályai alapján bosszút esküszik és elindul a ninjává válás rögös útján.

Ami ezután következik az már tényleg borzasztó, nem túlzok, ha azt mondom hogy, ezzel a játékkal, mind „összetettségében", mind grafikájában csak a tavaly év végén megjelent Miami Vice vetekedhet. :)

Indulásnál figyelmeztet a játék, hogy a lepkék segítségünkre vannak: ha ügyesen állunk mellettük és megnyomjuk az X-et, akkor fontos információkat osztanak meg velünk. Minden pályaszakasz elején végigpásztázza ■ kamera a játékteret, így memorizálni lehet az őrök elhelyezkedését is, mind ■ 3-4db-ot – mert nem túl nehéz a gamma.

Visszatérve a lepkékre, az elsőtől sikerült is megtudnom, hogy miképpen kell csendesen gyilkolni. Nosza rajta, cél kijelöl a jobb ravasszal, lopózva odamegy, és, ha megjelenik az ikon fegyvergomb megnyom. Nem tűnik nehéznek, pláne annak ■ tudatában, hogy az őrök totál idióták. Egyszer elbaltáztam a csendes gyilkolást, és a másik őrtől kb. 5m-re kezdtem el kaszabolni. A másik őr teljes lelki nyugalommal nézte végig ■ dolgot, majd továbbindult járőrözni. Az is megkönnyíti a dolgunkat, hogy lopakodva – kis túlzással – akár az őr orra előtt is elmehetünk. További érdekesség, hogy a nem lopakodó üzemmódban megölt őrök hangos „mother-mother" kiáltások közepette távoznak az élők sorából, ami szintén fura ■ japán világban. Sajnos, ha nem csendesen gyilkolunk, akkor szinte mindig az lesz ■ vége, hogy a szerencsétlen őrt deréktájon kettévágjuk – és itt jön a következő érdekesség, mert csak az egyben megölt hullát lehet eldugni. Akit kettévágtunk az ott is marad; nem értem a logikát, de biztos bennem van ■ hiba.





Mindenféle, a programozók által nyilván rejtettnek tűnő helyen – mint pl. egy tök üres tér kellős közepén egy vázában – lehet további dobófegyvereket, füstbombákat találni, de sok értelme nincsen: menni kell és kaszabolni, nem kell finomkodni, az őrök debilek, mi meg szorgalmasan nyomkodjuk a támadós gombot, aztán meg fájhat a fejünk, hogy magunk mögött hagytunk pár kettészelt hullát, és mi lesz, ha megtalálják őket, mert igen fárasztó és kényelmetlen lesz megint azt a nyomorult támadás gombot használni... :)

Igazándiból nem is tudom mit érdemes még leírni a játékról, talán azt, hogy a tetőkön mászkálva nem lehet lopakodva gyilkolászni, max. dobófegyverrel, mert a kamrát nem lehet olyan szögbe állítani, hogy látszódjon az a bizonyos szimbólum, vagy talán azt, hogy falhoz lapulni csak akkor lehet, ha ténylegesen fal van ott, ergo szikláknál és hasonló természeti képződményeknél ne is nagyon próbálkozzunk. Mondjuk elve csak akkor tudunk lapulva menni, ha pontosan ■ fal felé fordulunk, arra is forgatjuk ■ kamerát és akkor nyomjuk ■ gombot, különben esélyünk sincs. :)

A paradicsomszósszal sem bántak kegyesen ■ készítők, fröcsög a vér rendesen: kaszabolás, halálhörgések, és mint mondottam volt kettészabott hullák szegélyezik utunkat.







MIÉRT?

Nem értem a játék készítőit és ■ kiadót sem. Nyilván tökéletesen tisztában vannak azzal, hogy 2005-ben ilyen játékkal finoman szólva is *égő* előrukkolni. Nem hiszem el, hogy a külsős tesztelők nem szóltak, hogy ■ játék ötlettelen, józszerivel irányíthatatlan, rettenetesen néz ki, unalmas, használhatatlan a kamera, vagy hogy a mesterséges intelligenciát elfelejtették beleírni a programba. A fantasztikusabbnál-fantasztikusabb progik megjelenése idején vétek ilyennel koptatni a gépet.

Akárhogy erőlködöm sem tudok igazán pozitívumokat felsorolni, talán csak annyit, hogy ezt is emberek készítették, elvileg szorgos munkával, és az átvezető filmek legalább súrolják alulról azt a bizonyos a lécet.

A fejlesztők legalább találó alcímet adtak neki: End of Honor, avagy a Becsület vége. Akár ez a 3 szó is lehetne az értékelés összegzése.

Ovakodjon mindenki ettől a játéktól, még véletlenül se vegyétek meg, és tudjatok róla, hogy aki ezt akarja nektek ajándékozni, az az ellenségetek. :)

kopa

MARTIN BELESZÓL!

Kopa, komolyan majdnem bepisiltem a röhögéstől. Talán beírs szaladt kicsit... :P

RED NINJA END OF HONOR

VU GAMES

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

játékos

✔ tangás ninja nem
✘ hogy ki merték adni

2 pont

VILÁGOK HARCA

MYST® IV REVELATION

A Sims (rém)uralma előtt a Mindscape Inc 1993-ban debütált kalandjáték sorozata uralta a minden idők legnagyobb példányszámban elkelt termékek listáját. A formabontó adventure sikerrel aknázta ki az új adathordozó, a „végtelen" tárhellyel kecsegtető CD-ROM technológiában rejlő lehetőségeket, jóval a konkurencia és az egész szórakoztatóipar előtt. A médium adta, korábban elképzelhetetlennek tartott lehetőségeknek hála a Myst olyan látványvilággal és feladványokkal kényeztette a szerencsés flótásokat, ami az eltelt évek során egy önálló stílust hozott létre a műfajon belül, melynek számtalan képviselője akadt – személyi számítógépen. Konzolokon sajnos nem akadt követője, a Myst III-t leszámítva, így nem meglepő, hogy kissé félve ültem le az Xbox exkluzív folytatás tesztelése elé, annak ellenére, hogy PC-n már egy kis időt eltöltöttem pár hónappal ezelőtt az *Ubisoft* montreali stúdiója által hegesztett szösszenettel.

Pokolian nehéz feladat egy több mint 10 éve futó sorozat legújabb tagjáról történeti bevezetőt kerekíteni. A negyedik epizódnál járó saga olyan szövevényes, végletekig kidolgozott szereplőkkel, eseményekkel és helyszínekkel rendelkezik, melynek felsorolása, az összekötő kapcsok feltárása és logikus felvázolása egy egész lapszámot megtöltene. A Playstationre is kiadott első rész az állandó szereplőként tündöklő Atrus és két fiáról szólt. Sirrus és Achnear nem követték apjuk nemes foglalkozását, inkább a látszólag könnyebb utat választották a javak megszerzésére: loptak. Úgynevezett korok között ingázva – ezek egyfajta alternatív világok, a köztük való utazás a mű és az egész sztori alappillére – mindent elloptak, ami mozdítható, ezzel pedig hatalmas kárt okoztak ■ felfedező vágytól fűtött felmenőjüknek és a meglátogatott lokációknak. Atrus a további bajokat megelőzve két börtönkort hozott létre, amik legnagyobb meglepetésére saját csemetéit ejtették foglyul. 20 év telt el az incidens óta, a tudós pedig valamilyen okból segítséget kér ■ játékostól, de nem sokkal az újbóli találkozás után lánya, Yesha eltűnik, így megkezdődik a kaland ■ kishölgy után. Szövevényes, több szálon futó cselekmény, ■ azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal ha elárulom: Sirrus és Achnear a kényszerpihenő alatt sem tétlenkedett...

A Myst nem illeszkedik be szervesen az elmúlt időszakban ismét hatalmas népszerűségnek örvendő point and click kalandjátékok sorába. Az első és legfontosabb különbség a kizárólag belső nézetből való felfedezés, a főhős soha egyetlen pillanatra sem látható, valamint némaságából kifolyólag hangja sincs. A másik lényeges különbség a feladványokban rejlik. A klasszikus „x kulcs/tárgy nyitja y ajtót/zárat" szisztéma helyett a sorozat egészére jellemző, agyafúrt és nyakatekert puzzle-áradat dominál, mindennemű inventory-s szöszmötölést mellőzve. A mű éppen ezért nem ajánlható a fiatal korosztály számára, a feladványok erőteljes logikai képességeket igényelnek, némely megfejtésével akár egy órát is el lehet bíbelődni. Ennek elkerülése érdekében (?) tűnt fel a színen a beépített Help rendszer. A D-paddal elérhető aloldal az aktuális feladat pár soros tippjét tartalmazza, de a nyúlbélák a teljes megoldást is megszemlélhetik, ez azonban rohamosan csökkenti a játékélményt, a totális elakadás viszont így nem létező fogalommá vált, legalábbis ez alkalommal. Az intelligens, egérkurzorként funkcionáló kéz az interakcióra alkalmas tárgyak esetében alakot vált, vizsgálatkor nagyítót ragad, egy kar, gomb birizgálásakor pedig ökölbe szorul. A kamera használata temérdek szemet gyönyörködtető kép ellövését teszi lehetővé, de segítségével bizonyos kombinációk és ■ cselekmény kibontakozását kizárólagosan segítő naplók oldalainak lefényképezését is megkönnyíti. A menüben egy rejtélyes Xbox Live opció is megtalálható, ennek tényleges funkcióját sajnos előfizetés hiányában nem tudtam meghatározni: minden valószínűség szerint egyfajta chat / high-score ranglista előtt nyitja meg az utat.

A látványról ezúttal is az utolérhetetlen műértéssel és alapossággal összerakott, brutális minőségű és részletességű pre-rendelt hátterek gondoskodnak. A bombasztikus statikus terepek adta temérdek idő jól került kihasználásra: a több ezernyi képernyő a játék első pár órájában garantáltan többszöri vizuális orgazmussal küldi padlóra még a legedzettebb szilikonhuszárokat is. Gigászi, hatalmas bejárható terepek, a lehető legváltozatosabb világok csodálatos, utánozhatatlan atmoszférával. A hangulatról és az élettel teli lokációk illúziójáról folyamatosan pulzáló animációk gondoskodnak. Tomahna kanyonjaiban egy hatalmas vízesés és naphosszat repkedő madarak fészkelnek, Sereniaban pedig egy élére állított hajóroncs prezentálja ■ rideg világ és a természet farkastörvényeit, valamint az alkotók hozzáértését. A valós időben mozgó felhők olykor-olykor ■ napfény intenzitását is befolyásolják, így előfordulhat, hogy egy csodálatosan tiszta délelőtt beborul az ég. A sajátos, szerencsére napjainkban egyre ritkábban használt blue-box technológia alkalmazása – valós, többnyire B kategóriás színészek szaladgálnak kék háttér előtt, az így felvett jeleneteket ágyazzák bele a számítógép által generált területekre – ezúttal is elfogadható minőségűre sikeredett, a szereplők többsége átéléssel adja elő a forgatókönyvben leírt cselekményt, technikailag viszont hagy némi kívánnivalót maga után a végeredmény. A térbeli elhelyezkedés egy-két alkalommal nem stimmel, valamint elvétve a mozgás animációk is darabosak, de ez betudható ■ megállás nélkül pörgő, állandóan adatot szolgáltató és csurig töltött DVD korong korlátjainak. Az ütős zenei felhozatalról ezúttal Peter Gabriel és Jack Wall párosa gondoskodik. A két úriember olyan tökéletes munkát végzett, ami iskolapéldája a környezethez és a történethez maximálisan illeszkedő aláfestő muzsika kreálásának.

A **Myst IV** nem játék: a Myst IV egy *műalkotás*. 21. századi mesteremberek interaktív, hatalmas körképekkel tarkított epikus kalandja, a szürkeállományt alaposan megmozgató gyűróleckékkel szervírozva. Az átlagtól eltérő nehézségű feladványok, ■ határtalan szabadság és a nonlineáris folyam ne riasszon ■ senkit – igaz, ez nem egy egydélutános kaland, sem egy nehéz nap után garantált szórakozást nyújtó produktum. Egy grandiózus utazás olyan távoli, paradicsomi tájakon, melyhez foghatót csak a való élet pár eldugott menedékén élhet át az ember. Kinek ajánlható tehát mégis? Az érett, felfedezési vágyban fürdő közönségnek, akik nem rettennek vissza a komolyabb kihívásoktól, ők garantáltan jól fognak szórakozni, ■ többiek viszont inkább válasszák az instant élményt nyújtó Syberiát és társait.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Szuper. Kár, hogy ez a stílus nekem már nem nyújt örömet. Talán több időt kéne szánnom rá.

MYST IV REVELATION

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]

[illegible]

8.5 pont

COINMENTES ÁRKÁD POFOZKODÁS

Spikeout: Battle Street

A Final Fight és a Streets of Rage uralta Neo-Geo árkád éra mámoros pillanatai bizony már a múlt ködébe vesznek. A magamfajta ifjoncok számára a régi idők ezen szeletének felidézése mindössze csak egy funkcionáló személyi számítógép, egy remekül összerakott emulátor és egy méretes romkollekció segedelmével lehetséges. Az egykori királyok hangulatát és egyediségét megragadó produktumokban napjainkban nem dúskálhatunk: az utolsó figyelemre méltó, ám kínosan megbukott Square eresztés, a PS2 debütálását követően 2001-ben megjelent Bouncer volt. Az akkori viszonyokhoz mérten korrekt grafikával rendelkező, ám a tényleges haddelhadd során unalomba és monotonitásba fulladó játékmenet okozta édesded álomból egy méretes pofonnal ébreszt fel a jelen oldalon boncolgatandó **Spikeout: Battle Street**. A SEGA visszatér a gyökerekhez: az újgenerációs konzolokon korántsem brillírozó egykori legenda ismét alászáll az árkád világ dohányfüsttől és tiniüvöltözéstől hangos bugyraiba. A 2002-ben (!) beharangozott, a Fighting Force és az említett RPG gyáros próbálkozásának nyomdokain haladó egymenés a tavalyi E3-at leszámítva nem hallatott sokat magáról, ez pedig intő jel volt a jövőjét szemlélve...

Sallangos bevezető, kormánytörténet nem dukál a beat 'em up stílus legfiatalabb gyermekéhez: a 2005-ös esztendőben már alapnak számító, korábban ámulatba ejtő minőségű nívós bevezető animáció viszont igen, melyet a rendkívül gyatra szinkron sem tud gallyra vágni, így az alaphangulat megvan egy remek kis pofozkodáshoz. A sztori mód a klisékhegyekben dúskáló egyszemélyes kampánynak ad otthont. Főhősünk Spike Jr. Hajón érkezik a régen elhagyott Diesel Town kikötőjébe. A szőke cicababa meleg fogadtatása után kezdetét veszi a viszonylag rövid, ám mindvégig akciódús verőhadjárat, 10 évvel a Spike csapat Inferno feletti győzelme után. A fontosabb eseményeket zokogásra késztető, hihetetlenül nevetséges „dialógusokkal" tarkított átvezető animációk kötik össze, melyek tovább rontják az alapjáraton is erőteljesen pofékeló történet reputációját. Az ultralineáris, csak egyetlen úton teljesíthető szintek területekre osztottak, minden egyes zóna egyedi, az aktuális környezethez passzoló ellenfelekkel bír, a megadott számú baka legyakása után pedig mini-bossok következnek. Sajnos a megvalósítás hagy némi kívánnivalót maga után: az összes szörnyella egy kaptafára készült, külsejüket leszámítva semmi különbség nincs közöttük, ez pedig megbocsáthatatlan bűn, legalábbis a magamfajta egykori arcade addiktok számára. A szinglijátékmenet közel félszáz unlockolható szereplővel bír, de a fentebb vázolt klónozási metódusnak köszönhetően az arzenál teljes feltárása nem túl kifizetődő, az egyszeri kipörgetés után így nem nyújt túl sokat a játék, marad tehát a tervek szerint tarolo multiplayer komponens.

A komplexnek éppen nem nevezhető rendszer miatt a többszereplős pofozkodás sem tartogat sokrétű beállítási lehetőségeket. A Battle Street mód a klasszikus 4 playeres levonultató osztott képernyős hancúrozás mellett system linkes, valamint erőteljes Xbox Live-os mókát kínál. Sajnos a multiplayer opció kimerül a szingli kampány végigjátszásában: az egyetlen változás a limitált kusztomizáció lehetősége, ami mindössze csak a nehézségi szint, a az időlimit és a folytatások számának állítását teszi lehetővé.

Technikai szempontból sem lehetünk maradéktalanul elégedettek. A Spikeout korántsem használja ki a neonzöld elemekkel díszített masina képességeit, ami nem meglepő tekintve, hogy a produktum méretes arcade gyökerekkel bír – az eredeti masina több változattal már évekkel ezelőtt meghódította a szigetországot és Ázsia több területét: alapját a többek között a Virtua Fighter 3-ban bizonyított Model 3 technológia adta. A játékos által irányítható karaktereket és az ellenfeleket részletektől mentes, közepes felbontású textúrák borítják, a szintek viszont abszolúte élettelen, kihalt arénák, egyáltalán nem keltik egy igazi város életerőtől pulzáló illúzióját. A hanghatások és az aláfestő zenéként hozzáadott szintetizátoros pütyögések kritikán aluliak, nem beszélve a mesterséges intelligenciáról, ami egy közepesen fejlett papucsállatka szintjén mozog. A nevetségesen gyenge bokszzsákok túlerővel próbálják kompenzálni eredendő fogyatékosságukat, ami sajnos a korántsem tökéletes, a legtöbb esetben gyengén teljesítő irányításnak hála jó taktikának bizonyul. Az ilyen aljas módszerekkel létrehozott „ál kihívás"-ra tesz rá egy lapáttal a minden idők leglogikátlanabbul megszerkesztett mentési metódusa: a pokolian limitált bejárható terület ellenére úton-útfélen felvillanó loading felirat alatt a képernyő tanúsága szerint végbemegy a seivelés, de az elhalálozást követő Game Over felirat – a continue intézményének mellőzése – miatt csak és kizárólag a teljes szint végigjátszásával folytatható a kampány, az EKG görbe kiegyenesedésének helyszínétől függetlenül, így ha az ember a főbossnál adja be a kulcsot, mindenképp újra végig kell szenvednie magát az előzetes húsdarálón. Az alap gombkiosztás nem tartalmazza a túléléshez szükséges speciális kombókat (amik egyébként sem túl használhatók, 2-3 betanult alapmozdulattal mindenki a földre küldhető), a remapping funkció pedig csak kisebb játékismeretet követően használható eredményesen.

Tervezési fázisban csupán a papíron ígért dolgokat szem előtt tartva a SEGA akár egy a stílus hírnevét öregbítő, jelenlegi helyzetét jelentősen javító kellemes pofozkodást tehetett volna le az asztalra, a végeredmény sajnos hajmeresztően más lett. Bár az elfogadható látványvilág, a valóban egyszerű játékmenet, a könnyen emészthető sztorimód, az élvezetes multiplayer opció ideig-óráig kellemes kikapcsolódást nyújt, az idegtépően és idiótán megvalósított save-rendszer, a gyermekbetegségektől szenvedő irányítás, az ellenfelek gyenge animációi alaposan odatesznek az összképnek. Sajnos a platform nem dúskál beat 'em upokban, így krónikus dózishiány esetében barátii áron, beaditsten egy kellemes parti keretében fogyasztható, de csak mint hiánypótló elbekiki a Spikeout.

MARTIN BELESZÓL!

Az első pálya harmadik percében felsejlett halvány emlékeim között az a sok-sok óra, amit Streets of Rage társaságában töltöttünk el B Gabi barátommal. Én még mindig inkább azt nyúznám, mint ezt. Tényleg, nem az a baj, hogy egyszerű a szentem, hanem az, hogy egy hulladék.

SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

- jó
- közepes
- közepes
- elmegy
- jó

1-16 Játékos, system link, xbox live, dd 5.1

✔ igazi árkád pofozkodás

✘ idióta mentési rendszer, visszafogott tartalom

5 pont

A FŐNIXFEGYVEREK LEGENDÁJA

IRON PHOENIX

Van úgy, hogy az embernek van egy konkrét elképzelése egy játékról, aztán homlokegyenest az ellenkezőről kell megbizonyosodnia. Az **Iron Phoenix** esetében több tippünk is volt, például a címe alapján először repülős anyagnak néztük. Hát igen, ha az ember nagyon kíván valamit, akkor előfordul, hogy mindenben csak „azt" látja :). Aztán kipróbáltuk, és néhány tiszteletkör lerovása után megbizonyosodtam, hogy na ez bizony egy egész jó kis Ninja Gaiden jellegű, távol-keleti kalandjáték. Itthon dettó ugyanezt állapítottam meg, úgyhogy már tényként nyugtáztam magamban, hogy milyen kis anyagot hagytam magamnak a hétvégére, de gondoltam, előbb még úgyis kivesézem a Splinti 3-at, meg azt a Kill.Switch klónt. kor még nem is sejtettem semmit.



AZ ELŐTÖRTÉNET

A legenda szerint egy nyugodt estén egy titokzatos meteor csapódott a földbe, mely mindent elpusztított a közelben, egy főnix formájú lángnyelv szállt az égbe. Egy kovács begyűjtötte a 9 tökéletes darabra szétesett „főnix vasat", majd mindegyikből fegyvert kovácsolt, de a munka végeztével meggyilkol- a fegyvereket pedig eltulajdonították. Évszázadokon kézről-kézre jártak, birtokolta az egyes fegyvereket, az hatalmas erőre tehetett szert. Bárki szerezné meg az összeset, az onnantól kezdve legyőzhetetlenné válna...

A NAGY „POFON"

Az intro lepörgése után mondom, na, ez mind szép és tehát majd nyilván ezeket a jó kis fegyvereket mind egyt egyig begyűjteni kalandja során. Állok elébe. De nem igazán látok New Game feliratot. Azt viszont igen, hogy rögtön a képembe világít az Xbox Live menüpont, lépten nyomon ki is írják nekünk, hogy a fehér gombbal kapcsolódhatunk fel a netre. Azt is nyugtáztam, hogy a játéknak egész kis multiplay szekciója van a Play Offline menüpont alatt. Ekkor bevillant, a Ninja Gaidennek is volt valami hasonló opciója, azért mégis csak túlzásnak tartom, hogy ez még külön deatchmatch-re, egyéb játékmódokra legyen osztva. Na nem baj, gondoltam ez is nyilván valami komolyabb hack & slash cucc, lazításképpen másokkal lehet majd küzdeni a kalandjaink végeztével. De hol kezdhetem Biztos el kell először végezni a training módot. Szorgalmasan végre is hajtottam a szakállas mester utasításait egy dojo hatalmas előkertjében, a felénél már elrettentem, hogy mi a fenének kell ennyi féle mozgást megtanulnom egy kalandjátékhoz ? Egyébként az akrobatikus mozgások, és a küzdőstílusból ítélve újból nyugtáztam, hogy na, ez most már egészen biztosan valami Ninja Gaidenes játék, csak gyengébb kiadásban. Végre sikerült, de még mindig nem értem, hiszen nem változott semmi. Hol kezdhetem a játékot ? Na, kor világosodtam meg. Az Iron Phoenix valójában nem is kalandjáték, nem hack & slash, hanem egy kőkeményen kidolgozott verekedős játék. Ez még nem is lenne furcsa, a játékmódjai szinte egy az egyben megegyeznek az FPS-ekben tapasztaltakkal!

ILYEN MÉG NEM VOLT

Utánanéztem kicsit a játéknak, és rögtön találtam tavaly márciusi számban egy hírszösszenetet Likitől, melyből kiderült, hogy az Iron Phoenix-szel valójában az online verekedés hiányát szerették volna pótolni. Időközben persze megérkezett az erre a célra (is) tökéletesen alkalmas DOA: Ultimate, amely akkor is a kedvencem marad, akárki akármit mond. Mindenesetre az Iron Phoenix egészen más utakon hiszen gyakorlatilag keresztezték a SoulCaliburt egy botos FPS-sel. Igen, jól értettétek: botok! Méghozzá nem is akármennyi. Pályától függően akár maximum 16-an is küzdhetünk egyszerre, és a hiányzó játékosokat egytől-egyig kipótolhatjuk pi játékosokkal. Képzelhetitek micsoda látványos tömegharcok alakulnak ki ilyenkor.

KEZELÉS

Képtelenség lenne az összes mozdulatot / varázslatot / támadást felsorolnom, így inkább bele sem kezdenék, hiszen a szakállas bácsi úgyis mindent részletesen elmagyaráz, a speciális tárgyak használatáról hasznos tippeket találsz az Options-on belüli Extras-ban, valamint a küzdelmek közben bármikor belenézhetsz a Moves List-be. támadásokon kívül több akrobatikus mozdulatot is végrehajthatunk, melyeket az ugrás és futás kombinációival csalhatunk valamint kombinálhatjuk vele támadótechnikáinkat is. A piros életerő csík alatt található a kék „chi" erő, és a sárga stamina. Ez utóbbi szükséges az akrobatikus mozdulatokhoz. A erő segítségével különböző varázslatokat hajthatunk végre, valamint megerősíthetjük egyszerűbb támadásainkat. Támadáskor és sérüléskor töltő- de mind a három csíkot feltölthetjük a pályákon lebegő színes (piros / kék / sárga) energia gömböcskékkel. 10 választható karakter természetesen külö tulajdonságokban, de technikájuk nagy n függ attól, hogy a legendás 9 fegyver közül melyikkel küzdünk. Fegyverenként kb. 15-20 különböző támadótechnika áll a rendelkezésünkre, még ezeken kívül használhatunk többek között számos rugó, dobó egyéb speciális technikát élő pajzsként használhatjuk az ellenfelet). Lel g dupla fegyverhasználatra valamint hetjük az elejtett fegyvereket is, bármikor váltogathatunk közöttük. Használhatunk kisebb dobókéseket ládákat/köveket vághatunk az ellenfélhez, számos power-up- gyűjthetünk láthatatlanság, gyorsabb tempó, stb.) és különböző megnyilvánulásokkal tiszteleghetünk, vagy gúnyolódhatunk. Például ujjunkkal mutogatva kiröhöghetjük a másikat, vagy kardunkkal meghajolhatunk előtte. Aztán külön poén, hogy „halottnak is tettethetjük mo kat". :) Konkrétan ki is hívhatunk valakit a tömeg egy életre-halálra szóló duelre. Persze ez utóbbiak inkább csak online érdekesek, botok mellett nem annyira. Folytathatnám még a sort, a lényeg, hogy a kezelés eléggé összetett, ezért szerintem beletelik egy hét- míg teljesen bele nem jövünk. Az elején ugyan is eléggé elveszíthetjük a fonalat, egyben a csatát is a tömegben.

tippem a következő: ne a default beállításokat használjuk, hanem kezdetben elég ha csak per- esetleg pontig tart a mérkőzés, az elején ne





legyünk többen a pá... háromnál, vagy négynél, és a botok ügyességét vegyük easy-re, valamint kapcsoljuk ki a power-upokat. Aztán ha már minden flottul megy, folyamatosan visszatérhetünk az eredeti beállításokhoz. Ha ez sikerült, akkor elvileg már teljesen dinamikusan tudjuk majd kezelni a speciális technikákat és varázslatokat, valamint megtanulunk – a SoulCaliburhoz hasonló módon – kombózni is. Nekem egyszer már sikerült egy közel 30-as hitcombo-t végrehajtanom.

GRAFIKA

A helyszínek leginkább a Ninja Gaidenre és a SoulCalibur sorozatra emlékeztettek, a küzdelmek pedig leginkább az utóbbira, bár az Iron Phoenix mindkét játék mögött elmarad megjelenítésben. Azért panaszra igazán nem lehet okunk, hiszen a 14 távol-keleti pálya között nem csak aréna jellegűeket találunk, hanem igen nagy kiterjedésűeket is, ahol mint említettem akár 16-an is küzdhetünk egyszerre. A pályákon találunk számos épületet, és olyan egyéb titkos helyeket, ahova trükkösen eljutva különböző speciális tárgyakat találhatunk. A kedvencem talán a Dragon Valley, ahol egy 100 méteres „kínai" sárkány teteme körül vagy benne(!) folyik a küzdelem. Vagy említhetném a Castle Entrance-t, ahol egy hatalmas lávafolyam felett ágazó romos hídon, és a túlparton fekvő kis faluban küzdetünk. A Buddha's Cave-ben pedig szemet gyönyörködtetően csillog-villog a térdig érő vízben tükröződő barlang. A játék észrevehetően szaggat egy kicsit forduláskor, a nagyobb tömegharcoknál sem olyan folyamatos a grafika, de ez nem olyan feltűnő, ha nem figyelünk rá. Minden harcosnak két kosztümje van, és viszonylag elég jó karaktereket válogattak a játékba. Akadnak tipikus hősies harcosok, böszme „gorillák", furcsa zombiszerű fickók, öreg mesterek, és persze formás csajok.

Az Iron Phoenix zenéje érdekes keveréke a távol-keleti dallamoknak, és a gitáros rocknak. Szerintem nem feltétlenül passzol a játék atmoszférájához, de különösebb gondom nem volt vele. A küzdelmek hangulatát pedig igazi DD 5.1 fokozza, mely ismét precíz munkát végzett.

JÁTÉKMÓDOK

A játékmódok végső eredményét általában több kör végeztével számolja össze a gép, valamint beállíthatjuk, hogy a körök idő, vagy pontlimit alapján végződjenek. Szerencsére a csapat jellegű játékoknál minden esetben meg tudjuk különböztetni az ellenséget a mieinktől, és a speciális ellenfeleket is könnyedén ki lehet szúrni, és hát egyébként is ki lehet kapcsolni a „friendly fire"-t, hogy semmiképp se sérüljenek általunk a társaink. A radarunk is igen hasznos segítségnek bizonyult, mely minden társunk, ellenségünk, vagy a VIP-k tartózkodási helyéről pontos információt ad. A **Deathmatch**-en és a **Team Deathmatch**-en kívül még három további játékmód áll a rendelkezésünkre. Egyébként az előbbinél 11, az utóbbinál pedig 8 pálya közül választhatunk. A **VIP** egy igazi háborús Dynasty Warriors jellegű játékmód. A gép minden kör elején kiválasztja mindkét csapatnál, hogy ki legyen a VIP, vagyis a csapatvezér. A cél természetesen az ő likvidálása lesz. Külön érdekesség, hogy az elesett harcosok valóban a földön is maradnak a kör végéig, így tényleg tiszta háborús feelingünk van, főleg amikor az egész csapattal nekirontunk a szemberohanó ellenségnek. Itt 5 alkalmas pálya közül választhatunk, melyek közül kiemelném a külön csak ebben a játékmódban elérhető Night Demon Warshipet, ahol egy hatalmas kísérteties csatahajón folyik a harc. A **Giant Kill**ben 3 méteres óriásokkal küzdhetünk a többiekkel szemben. Nagyon komoly, hogy a Castle Entrance-ben rohan felém a sok kis harcos a hídon, én pedig már markolom a 2-3 méteres bunkómat a túloldalon. Az óriásnak le kell győznie adott számú ellenfelet (pl. 40-et, ez nyilván úgy lehetséges, hogy a legyőzöttek mindig újraélednek a pálya másik végén), a hősök csapatának pedig le kell győznie az óriást. Akinek sikerül teljesítenie a célt, az a csapat nyeri a kört. Egyébként 8 fős ellenségtől kezdve már kapunk egy segítőtársat egy további óriás személyében. 8 különböző helyszín közül választhatunk. Végül maradt nekünk a **Challenge Ring**, ahol valójában csak duel-harcok folynak, mégis igen ötletesen úgy oldották ezt meg, hogy akár 16-an is küzdhessünk egyszerre. Ez csak egyetlen erre alkalmas pályán, a Red Viper's Denen lehetséges. Itt összesen 8 darab kisebb ketrec, vagy kolosszeum jellegű aréna vár ránk. A pálya elején be kell ugranunk egy kék teleportba, a gép pedig „kisorsol" bennünket az egyik küzdőtérre. Ha épp nem lenne szabad hely, mert például, a küzdők száma páratlan, akkor addig várunk egy oszlop tetején a spectator módban, amíg „meg nem üresedik egy hely", vagyis le nem győztek valakit. Szerencsére minden küzdelem előtt maxra töltődik mindenki életereje, tehát minden soron következővel egyenlő esélyek szerint küzdünk meg. Az nyer, aki bizonyos számú ellenfelet legyőzött. Az mind..., ugyanis nyilván véletlenszerű, hogy ... arénában kivel kerülünk összetűzésbe. ...őzelemre természetesen akkor van a legnagyobb esélyünk, ha zsinór nélkül minden ellenfelünkkel elbánunk, méghozzá a lehető leggyorsabban.

VÉGSZÓ

Az Iron Phoenix egy botos FPS játékmenettel rendelkező tömeges verekedős cucc. A távol-keleti helyszínek egytől egyik tetszetős grafikával lettek megáldva, és a látványos harcokat is többé-kevésbé akadozás mentesen jeleníti meg a játék, bár 8-nál több harcos esetén már igen gyakorlottnak kell lennünk, hogy követni tudjuk az eseményeket.

Egyetlen dolog zavart igazán, hogy nem találtam semmilyen karrier jellegű játékmódot, vagy egy olyan meghatározott rendszert/sorrendet, ahogy a játékmódoknak neki kéne állni. Arra sem jöttem rá, hogy miként csalogathatom elő a titkos karaktereket, ha egyáltalán vannak, pedig egy közepesen hosszú training után egy teljes hajnalig tartó éjszakát végignyomtam vele. Talán ha a default beállítások szerint elkezdtem volna sorra nyomni egyenként a játékmódokat, és minden egyes pályát sorra megnyertem volna, talán akkor kaptam volna valami bonuszt. Ehhez azonban pályánként 3 db. 10 perces küzdelmeken kellett volna felülkerekednem másik normál erősségű bottal szemben, ami hosszas gyakorlás hiányában nem túl esélyes.

Az Iron Phoenix elsősorban online mókákra lett kitalálva, de véleményem szerint épp elég pályával, játékmóddal rendelkezik ahhoz, hogy egyjátékos módban is sokáig lekössön.

Persze a multiplay nagyon fontos az ilyen verekedős stuffoknál, de nekünk sem kell kétségbeesnünk, mert a játék szerencsére támogatja a system linket is, és ez az opció cseles módon csak akkor jelent meg nekem, amikor a gép érzékelte a másik konzolomat a linkkábelen keresztül. Mindenesetre nagyon örülök neki, mert így szerencsére hazánkban is kipróbálhatjuk a multiplayer szekcióját a játéknak, ugyanis az Xbox Live-ra nem mindenkinél látok esélyt. Azért egy osztott képernyős módot igazán belepakolhattak volna, vagy egy olyan megoldást, mint régen a haladó verekedősöknél, hogy egy teljes képernyőn többen is küzdünk, és mondjuk meg lenne szabva, hogy nem távolodhatunk el nagyon egymástól.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem a magyar piacra, nem az átlag magyar játékosoknak való stuff ez. Kizárólag netes kapcsolattal rendelkező gamereknek merem ajánlani, és szívem szerint 6 pontnál többet nem dobnék rá...

IRON PHOENIX

SEGA / INTERSERV INT. / TITAN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
dd 5.1, 16:9, 1-16 xbox live, system link

✔ látványos tömegharcok, távol-keleti helyszínek, ötletes játékmódok
✕ bele kell jönni, a multiplay csak system linken és online érhető el

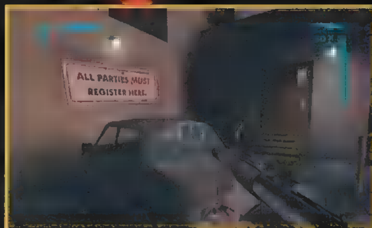
7 pont

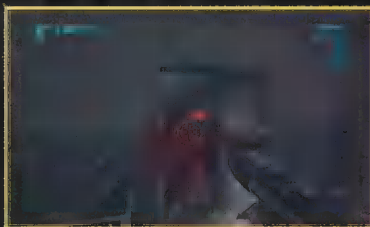
Katonai témával operáló FPS-ekből Dunát lehetne rekeszteni: [redacted] csak az amúgy remek Rainbow Six sorozatra gondolni, de az elmúlt hónapokban számos új titán próbálkozott már a militarista téma hathatós felhasználásán, sajnos nem túl sok sikerrel. [redacted] *Groove Games* [redacted] ki akarja venni a maga részét a [redacted] de egy hosszabb túra után azt hiszem kijelenthetem: a küldetést minden szempontból elbukták, a **Combat Task Force** bátran pályázhat az év leggyengébb játékának korántsem megtisztelő címére.

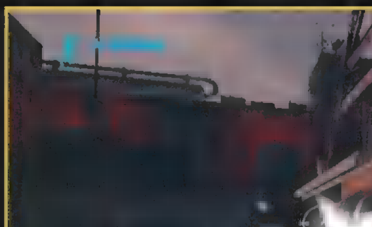












A neten böngésző gamerek minden bizonnyal meg fognak lepődni a produktum címének keresőbe történő bepötyögése után. A legalább kéttucatnyi használható adattár alig 1-2 értékes linket [redacted] kiköpn[redacted]ból, de [redacted] megjelenített találatok is kimerülnek [redacted] kósza screenshotban és egy igencsak rövidre szabott sajtóközleményben. Se egy előzetes, korai élménybeszámoló, esetleg egy rajongói bemutató: *az érdeklő*[redacted] *teljes h*[redacted] Nem megl[redacted] a CTF botrányosan gyenge, a [redacted] kategória [redacted] szegmensét nyaldo[redacted] próbálkozás, ami még freeware termékként vagy techdemoként sem állná meg a helyét. [redacted] bevezető animációnak szánt ingame jelenetekből összevágott szösszenet csalóka: az ott látottak a program egészének izgalmas perceit magába foglaló ügyes montázsa, korántsem reprezentálja a tényleges lövöldözés során megtapasztalandó „élményeket".

Már a főmenü puritánsága és az opciók mennyisége is intő [redacted] a jövőre nézve. A játékos a szingli kampány mellett Xbox Live-on is próbálkozhat, de akármelyiket is [redacted] lasztja, garantáltan sikítozva / röhögve / zokogva hajítja ki a korongot az első tíz perc után. Már maga az alaptörténet – uram bocsáss, egy tisztességesen megírt [redacted] ponyvaregény vagy egyperces novella megsértődne, ha a teszter egy kalap alá venné ezzel a csökevénnyel – is kacagásra késztet, lévén azt nem tartalmazzák az egyesekből és nullákból álló bithalmazok. [redacted] gonosz terroristák minden egyes misszió során elfoglalnak egy fontosabb komplexumot, de se nevükre, se motivációikra, se a tényleges szituáció felvázolására, esetleg a [redacted] hős személyének bemutatására nem kerül sor. Az [redacted] igazítást egy apró keretbe foglalt kis pársoros szöveges „izé" próbálja szimulálni, a hatás növelése [redacted] dekében pedig [redacted] tábornok szavalja [redacted] a mágikus szösszenetet. Sajnos ott még nem tart a nyomtatott sajtó, hogy audiovizuális adagokat is közvetítsen a kétdimenziós síkban helyet foglaló screenshotok [redacted] a cikk mellett, így vázolnám ezt a folyamatot: adott egy pokolian pixeles, elmosott alak, [redacted] nem vicc, 3 animációs fázisban mozgatva próbálja előadni a tutit. Az első lépésben kinyitja a száját, a másodikban balra dönti a fejét, a harmadikban pedig becsukja. Mi ehhez képest az 1998-as Half-Life vagy az idén megjelenő HL2 teljes ajakszinkronja kérem? Igénytelen, gyatra gyönyöradag uraim, ez kell a népnek!

Az első sokk után a küldetés megkezdésével jön a folyamatos pulzuskínzó gyötrelem. A bevezetőként [redacted] felfogható olajfúrótornyos ámokfutás alatt az ember egy igazi utazást tehet a múltba, egész pontosan az 1996-97-es évad FPS termékeit jellemző színvonal retrospekt[redacted] világába. Nosztalgiázni j[redacted] nem ilyen formában. Az objektívák olyan „összetett" feladatokból állnak, mint a zárt ajtókhoz való kulcs meglelése (ez külön megér egy misét, soha sem gondoltam vol[redacted] a precíziós műszerekhez vezető ajtót nyitó mágneskártyát az ott dolgozók az üzemvédelmi sisakok mellett, a falon lévő akasztón tartjá[redacted] a direktor úr irodájának falán található [redacted] nációja két szinttel lejjebb, egy koszos kis irodában, post-it matricán leledzik), olajoshordókra szerelt bombák hatástalanítása, szellőzőjáratokba való bejutás vagy súlyos vasajtók kinyitása. Az úgynevezett pályatervezés kimerül a minoszi labirintus rideg folyosóira kísértetiesen emlékeztető, klausztrofóbiát előidéző járatokban: alternatív ösvényekről, kerülőutakról ne[redacted] tessék álmodozni, az [redacted] profik privilégiuma. A bőséges fegyverválaszték kárpótol. [redacted] végtelen munícióval ellátott alapstukker mellett (csak tudnám hol tárolja a bakánk ezt a magyar hadsereg számára egy dekádra elegendő ólmot, talán az alsónadrágjában?) pisztoly [redacted] e[redacted]y kés alkotja a mindent ütő arzenált. Ennyi? Ennyi. A bőség zavarában az ember csak [redacted] kapkodja a fejét.

Az eddig leírtak alapján a Combat Task Force totális bukás – valóban az, de egyetlen apró kis pozitívum azért akad. [redacted] múlt hónapban tesztelt, más kategóriában induló Robots-hoz hasonlóan a látványvilág ezúttal [redacted] egész tűrhető. Ez esetben ez nem meglepő, [redacted] mocsári élőlényekre emlékeztető belsőt a vaskos pénzkötegekért licencelt Unreal Engine 2 cukormáza fedi. A kevés fegyvermodell valóban [redacted] fest, a változatosnak nevezhető lokációk olykor-olykor elégedett bólogatásra késztetik az embert de semmi több. Az ellenfeleknek aposztrofált, valóban mesterséges intelligencia nélküli húsdarabok összesen két arc- és ruhatípussal rendelkeznek, emberi élőlényhez hasonló mozgáskultúra nem tartozik személyiségükhöz. A belső terepek monotonsága [redacted] passzol a küldetésekhez: berendezési tárgyak ugyan akadnak, de a szobák többsége így is arról árulkodik, hogy a tervező soha életében nem nyúlt még a derékszögű vonalzóján [redacted]vül semmihez, nem beszélve [redacted] hangmérnökről, aki genetikailag kódolt zsenialitással választotta ki [redacted]gigászi hangmintákat tároló adatbázisból a lehető legszemélytelenebb durranásokat [redacted] az aláfestő muzsikának szánt, B-kategóriás akciófilmekhez ideális patrióta dallamokat.

Kinek ajánlható tehát ez a borzadály? [redacted]eidami sajtnál vagy egy parafa dugónál több IQ-val rendelke[redacted] humanoid életformának semmiképp. Több órás idegtépő birkózás után sem jöttem [redacted], hogy [redacted] is ál[redacted]szemben. Elfogadható látványvilággal rendelkező, a múlt csodálatos perceit felidéző próbálkozással [redacted] zsenge tervezői képességekről árulkodó szörnyszülöt[redacted] Egy dolog biztos: alaposan a fejére koppintanék [redacted] a személynek, [redacted] valaha is fantáziát látott [redacted]n a projectben, neadjisten' még anyagi támogatást [redacted] nyújtott. Budget kategóriás termékként is elbukó, [redacted]sorolhatatlan digitális termék. Felejtsük is el [redacted] gyorsan!

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Simán adnék neki egy hármast, megpe[redacted] azért, mert engem kísértetiesen emlékeztet a Counter-Strike-ra. [redacted] Először azt hittem CS engine.

COMBAT TASK FORCE 121

GROOVE GAMES / DIRECT ACTION GAMES

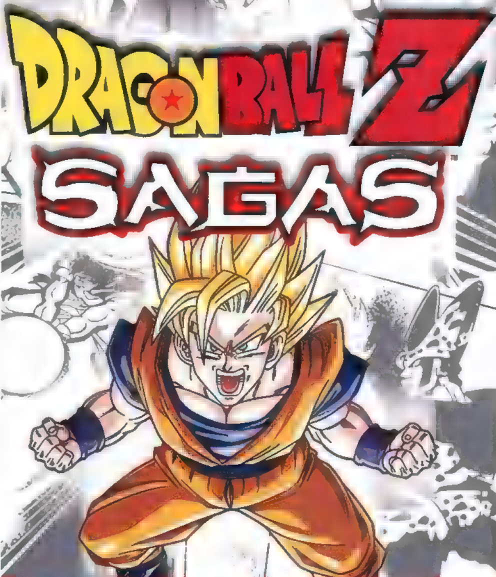
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-8 játékos, xbox live (1-16), system link

✔ néhol szép látványvilág
✕ nincs értékelhető része, abszolút bukás

2 pont



ULTRA DBZ DÓZIS

Akira Toriyama 1986-os anime alapvetése azon kevés japán alkotások egyike, melyet a hozzánk hasonló, közép-európai régió országaiban élők is úgy ismernek, mint a tenyerüket. Songoku és társainak kalandja számtalan gyerkőcöt és felnőttet szegezett a TV képernyők elé, ami nem csoda, hiszen a Dragon Ball a Dallas és más epikus méretű szappanoperák gigászi hosszúságával vetekszik: több száz epizódon át izgulhattunk a világ és hőseink sorsáért. Az eltelt évek alatt számos próbálkozás volt már a hatalmas potenciállal rendelkező univerzum videojátékba való oltására, néhány több-kevesebb sikerrel vette az akadályt, a többség azonban elbukott. Az utolsó figyelemre méltó és kétség kívül az eddigi legjobb próbálkozás az alig pár hónappal ezelőtt prezentált Budokai 3 volt, mely nem csak ■ rajongók, de a verekedős stílust favorizáló többség számára is fogyasztható lett. A licencjogokat birtokló *Atari* valamilyen oknál fogva eddig mellőzte az Xbox tulajokat, így itt volt már az ideje egy korrekt DBZ terméknek, ami a Microsoft konzolját (is) birtoklók is kipróbálhatnak...

A **Dragon Ball Z: Sagas** epikus feladatot vállalt magára. A sorozat összes főbb eseményének feldolgozása nem kis kihívás. A repertoár terebélyes: Saiyan Saga, Ginyu Saga, Frieza Saga, Yardrat Saga, Trunks Saga, Android Saga, Cell Saga, ezek pedig számos almisszióra oszlanak, a végeredmény így 19 küldetés. Egy „külsős" számára az időrendre fittyet hányó, logikátlan kompozíció – az összekötő elemnek szánt, az eredeti sorozatból összeollózott képek és a narráció sajnos ezt a kaotikus képet erősítik, de minden egyes sztori között van valami kapocs. A változatosság garantálásáért 5 játszható karakter képviselteti magát: a kalandot Songoku bőrében kezdjük, később Gohan-nal, Vegetával, Piccoloval és Trunks-szal is harcba szállhatunk ■ világ megmentése érdekében. Az előre meghatározott storyline miatt nem választható ki a kívánt főhős, de ez nem okoz különösebb problémát, főleg mert mindegyikük egyedi, eltérő mozdulatokkal és speciális képességekkel rendelkezik.





Sajnos a tényleges játékra minden jellemző, csak a változatosság nem. A Sagas rendkívül monoton, egy kaptafára készült küldetésekkel próbálja szórakoztatni a nagyérdeműt, nem sok sikerrel. A feladat A pontból B-be való eljutás, majd a szint végén lévő boss kötelező érvényű legyakása. Akadályként nagy hordában érkező, könnyen leverhető szörnyellák érkeznek, de kis falat lévén nem képesek komolyabb fennakadást okozni, még keményebb nehézségi szinten nem. A láthatatlan falak, a terepakadályok mindössze egyetlen járható utat kínálnak, ez pedig köszönőviszonyban sincs a program bejelentésekor ígért határtalan szabadsággal. Az összképet a legkülönbözőbb helyeken (akár a levegőben) elszórt Z érmék színesítik, amik az elmaradhatatlan upgrade rendszerben megkaparintható új képességek megszerzéséhez szükségesek, később pedig ■ képernyőn helyet foglaló minitérképen látható dolgok számának növelését is lehetővé teszik. Több kategóriára oszlik a megvásárolható skillek listája, közelharci technika éppúgy elsajátítható, mint a ki energiát felemésztő, mindent letaroló mágikus adalék. Teleportálás, erőteljes jobbhorog, teljes körben izgő-mozgó rúgáskombináció, hatalmas energialöket, de a két gombbal operáló csatározás nem képes kiaknázni a fejlesztések adta lehetőségeket. A Budokai szintjéhez nem mérhető, abszolúte lecsupaszított harcrendszer az alapvető támadásokon kívül nem szolgál semmi speciális, effektív és korábban nem látott megoldással. A felvehető kék és piros kapszulák a már említett ki energia, valamint az életerő pótlására szolgálnak, tíz-tíz megtalálása után az adott összérték kis mértékben növekszik, erre pedig nagy szükség lesz a játék folyamán egyre szívósabbá váló, ám így is kínosan repetitív bossoknál.

A bukástól megmenthette volna a produktumot az erőteljes co-op opció, de ebből a szempontból sem sikerült maradandót és minden küszködéstől mentes, emészthető módozatot kreálni. A kétjátékos párbaj kimerül ■ harmatgyenge kampány végig vitelében, az ellenfelek számának megnövelése mellett semmi egyéb változás nem tapasztalható, pedig egy kis odafigyeléssel és gondos tervezéssel ez lehetett volna az aduász, a döntő érv, ami miatt a DBZ rajongók gondolkodás nélkül ráugortak volna a cukormázas új epizódra. Tessék csak belegondolni: mennyire szórakoztató lenne egy olyan játék, amiben ■ klasszikus 1 vs 1 küzdelem, az itt csak halovány illúzióként jelen lévő szabad kalandozás mellett a minden szériában látott torna is képviseltetné magát?

Mint mindig, ■ látványelemeket ezúttal is sikerült eltalálni. A DBZ Sagas az eddigi legjobban sikerült anime átültetés, szigorúan csak a Budokai 3 után. Az Avalanche sikerrel ötvözte a karakterek cell-shaded technológiáját a Dragonball univerzum tájainak három dimenziós megvalósításával. A végeredmény szemet gyönyörködtető: ilyen autentikus Dragonball élmény nem mindennapos. A környezetet fák, sziklák és nagy rétek tarkítják, a városi helyszínt szűk sikátorok és autókkal teletömött nagy sugárutak színesítik, a tájat pedig a speciális támadások fénye világítja be. Hanghatások tekintetében már nem ilyen rózsás ■ helyzet, az említett montázsok alatti narrátor hihetetlenül irritáló módon adja elő a rövid összefoglalót, a számtalan alkalommal említett pályavégi harcok alatt a harcoló felek pedig bődületesen nevetséges szinkronnal lőnek el egy-két még szánalmasabb mondatot. Aláfestő zene csak néhanapján csendül fel, akkor is kizárólag a felejthető kategória indulói.





Nem ajánlható mindenkinek ■ Dragon Ball Z: Sagas. Az amúgy remek grafikus oldal nem képes ellensúlyozni a gyatra pályatervezést, a repetitív harcokat, a néha idegtépő bossokat, a kusza „történetet", az extra ficsőrként beharangozott szabad karakterválasztást, a gyengécske co-op opciót. A DBZ fanatikusok minden bizonnyal örömmel vetik rá magukat, de sajnos nekik is be kell látniuk, hogy ezúttal korántsem sikerült étvágygerjesztő terméket összehozni.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Emberek, nem járt már le ez a Dragon Ball lemez...? Hullaszagot érzek.

DRAGON BALL Z: SAGAS

ATARI / AVALANCHE

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika	jó
játszhatóság	közepes
szavatosság	elmegy
zene / hangok	elmegy
hangulat	elmegy

1-2 Játékos

✔ autentikus látványvilág
✕ unalmas, összecsapott, gyenge játékmenet

4 pont

DOOM 3™

ÚTIKALAUZ A POKOLBA

Videojátékok Nagykönyve, tizenhármas számú szabály: a PC-konzol / konzol-PC átiratok nem szoktak jól sikerülni. Az okok az alapoknál, a játék tervezésében keresendőek: egy eredetileg kizárólag PC-re szánt játékot a platform technológiai lehetőségeinek, speciális kiszerelésének (billentyűzet és egér) ismeretében terveznek – ha ezt később át akarják erőltetni konzolokra, jönnek a problémák. Nincs elég gomb a kontrolleren. Túl nagyok a pályák. Csökkenteni kell az egyszerre mozgatott karakterek számát. Meg kell nyirbálni az effekteket.

Ugyanez persze fordítva [illegible] igaz, csak más előjellel, tessék csak meglátogatni egy hardcore pécés gameroldal fórumát, belenézni valamelyik „most írták át konzolról az XYZ sikerjátékot pécére" topikba (kurrens műsorszám: Driv3r), [illegible] végigolvasni az oldalakon keresztül húzódó sirámokat. Vitathatatlan tény: a mai high-end pécék bármelyik konzolnak a fejére lépnek technológiai szempontból. Mindig is így volt, mindig is így lesz, a soros konzolgeneráció élettartamának első harmadában csúnyán bebünteti a [illegible]céket, [illegible] második harmadban behozza a lemaradást a számítógépes karaván, a harmadikban [illegible] előnyre tesz szert – aztán minden kezdődi[illegible] elölről. Kivételek persze mindig lesznek. A GTA-k pécés [illegible]tozatai kifejezetten [illegible] szoktak sikerülni. A Doom III Xbox-os verziója pedig egyenesen példaértékű.

KLASSZIKUS KEZDETEK

Söpörjük gyorsan félre az útból [illegible] játéktörténeti kérdőjeleket. *Doom*. Végzet. Kevésszer foglalta össze ennyire jól egy cím [illegible]ték tartalmát. 1993-at írunk, legenda szül[illegible], egy kis dallasi csapat [illegible] software) egy rendkívül sikeres, zsánert alko[illegible] játék (Wolfenstein 3D) után két évvel kapásból új magasságokba löki a műfajt, a Doom gyakorlatilag definiálja FPS-ek fogalmát, [illegible] Végzet a sajátszemszögű lövöldék evolúciójának első igazi mérföldköve – azaz [illegible] *Kezdet*.

A Doom első és második részének játéktörténeti fontosságát oldalakon keresztül lehetne bizony[illegible]ni, erre most se hely, se idő – fogadjuk el, hogy k[illegible]rülhetetlen alapvetésekkel van dolgunk. EZT a sikert (mit sikert, legendát) akarta folytatni, megismételni az id 2004-ben. Ismét modern, előremutató technológia, [illegible] Carmack-féle vizuális mágia adta az alapokat, a falakat pedig tehetséges közreműködők húzták fel. *Elvileg* minden adott volt az újabb áttöréshez. Az [illegible] nem kockáztatott, a Doom III történeti szempontból nem harmadik rész, nem folytatás, hanem az über-sikeres első epizód színes-szagos újragondolása, kvázi-remake. Azért *kvázi*, mert csak az első rész alapsztoriját, [illegible] a főbb helyszíneket tartották meg az urak, a pályók, a karakterek [illegible] a fordulatok döntő százaléka teljesen [illegible]

Alapfelállás: távoli jövő, Mars, UAC (United Aerospace Corporation) kutatóbázis. Az UAC forradalmi teleportációs technológiával kísérletezik, a kutatásokat Dr. Betruger (beszédes név, a német *Bet*[illegible] [csaló] szó ferdítése) vezeti – méghozzá nem kifejezetten abba az irányba, amit a cég megszabott neki. A bázison mindennapossá válnak az eltűnések, [illegible] furcsa haláleselek. Az UAC kétszemélyes „vizsgálóbizottságot" küld [illegible] helyszínre, [illegible] a névtelen űrgárdista pedig erősítésként, hiánypótlónak [illegible]rülsz a Marsra. [illegible]kezel, teszel egy rövid sétát, teljesíted az első [illegible]szabott feladatot és… Igen, [illegible] szabadul a pokol, méghozzá a szó legszorosabb értelmében. A sztorit innen nincs értelme tovább tárgyalni, tessék leülni és játszani, aki ismeri a klasszikus Doomot, nagyjából sejtheti, hogy merre (pontosabban: hova) is tart a történet.

A legfőbb változás természetesen nem a történet komplexebbé tételében, hanem a vizuális prezentációban tapasztalható. [illegible] klasszikus Doom a maga idejében abszolút [illegible] földbe döngölően [illegible] grafikai porciót vonultatott [illegible] – szerencsére most sincs másként. [illegible] krémek krémje, Hölgyeim [illegible] Uraim, bódító balzsam a látóidegeknek, lehet pakolni az újabb áldozati tárgyakat a Carmack maestro--nak szentelt házi oltárra. A látvány ecsetelésébe szerencsére nem kell hosszabban belemennem, tessék szépen megnézni a szöveg körül elhelyezkedő képeket, letölteni egy Doom 3 trailert, és csodálkozni [illegible] nagyot. Viszonyítási: alap: The Chronicles of R[illegible]ick. Megvan? A Doom 3 hasonlóan néz ki, csak szebb, jobb és definiáltabb, [illegible] elmosva a [illegible] a [illegible]rgy, látványosabbak a fén[illegible] / árnyékok és [illegible] általánosságban minden [illegible] poligonból [illegible] mint ott. Ennél nagyobb dicséret szerintem nem is kell a Doomnak, annak idején mi [illegible] fejet hajtottunk a Riddick grafikai nagysága előtt – jelenlegi élveboncolásunk tárgya [illegible]bben a tekintetben) simán meghaladja azt.

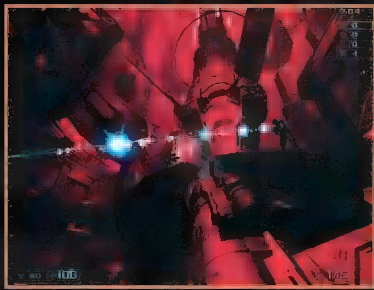
PERFEKT PORT

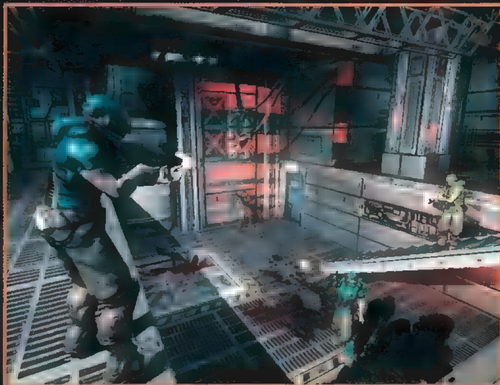
„Jól van, [illegible] van, de arról beszélj inkább bácsika, hogy van e olyan [illegible] a boxos Dúm, mint a pécés, he?" – hallom lelki füleimmel (huh, de szép képzavar!) a türelmetlen olvasó kérdését. [illegible] kérdésre két válasz létezik: egy nagyon rövid (ha megelégszel [illegible] a köv[illegible] mondat után nyugodtam átugorhatod a teljes [illegible]zetet), és egy elég hosszú. Röviden: *igen*. Hosszabban: igen, de… badarság lenne azt vár[illegible], hogy Xbox-on pontosan ugyanazt a vizuális minőséget fogja nyújtani, mint egy 350 ezer forintos pécén. A Doom 3 [illegible]cés verziója nagyon hardverigényes jószág volt (sőt, [illegible] mai napig annak számít, hiába a megjelenés óta eltelt erős fél év), kizárólag high-end pécéken [illegible]lt hajlandó megmutatni magát teljes pompájában. Éppen ezért a Doom 3 [illegible] pakolt grafikus motor extrém mértékben skálázható volt, le lehetett butítani a betonpadlóig, akkor már viszonylag szerény konfiguráción is normálisan futott [illegible] jó ronda volt, természetesen).

Az Xbox verzió az egészséges kompromisszumot képviseli a teljesítmény és a minőség között: a felbontás ugyebár jóval kisebb, mint a pécén elérhető maximum, a textúrák alacsonyabb felbontásúak, a fények / árnyékok kevésbé definiáltak, a bumpmap nem olyan részletes, és… nagyjából ennyi. Be[illegible] lehetne menni az effektek részletes összehasonlításába, de nem érdemes. Akit nagyon izgat a technológiai blabla, keressen fel egy ezzel foglalkozó netes fórumot (én megtettem), ott már jó néhány [illegible]ja marják egymást az urak, hogy miben rossz[illegible] (vagy rosszabb e egyáltalán) a Doboz által a képernyőre pakolt grafika [illegible] durva vita, az egyik angol site a témának szentelt topikjában [illegible] es[illegible] elhangzott a manapság egyre divatosab[illegible]na jól van baszki, hülye vagy, meg[illegible]zni nem tudlak, játsszuk [illegible] holnap este nyol[illegible] várlak Taren Mill[illegible] egyedül gyere, a bokorban lapuló rogue haverjaidra meg a mérgezett pengéikre nem vagyok kíváncsi" duma – [illegible] ismeri a WoW-ot, tudja, miről beszélek [illegible] Ha láttad már a pécés verziót, és mindenképpen támpontot keresel a grafikai minőség









összehasonlításához, azt tudom ajánlani, hogy lődd be 640x480-as felbontásra, medium minőségi fokozatra – nagyjából néz ki az Xbox-os változat. Vagyis NAGYON másik kompromisszum nem kifejezetten a grafikát érinti, de mindenképpen említést kell tennünk róla: a megváltoztatásáról van szó. Nagyjából ugyanazokat a helyszíneket kapjuk, mint cén, csak kissé átalakítva szétszabdalva. Vagy az Xbox verzió ott töltl (nem vészes, pályánként max. 20 másodperc), ahol a pécés nem, szinte minden pályát félbevágtak nagyobbakat harmadolták). Plusz: egyes szekciókat egész egyszerűen kihajították a játékból, és variáltak a szörnyek elhelyezésével Zavaró? Nem, nem az. játék bevezető része (az állomáson való kb. 20 perces bolyongás a Pokol kapuinak megnyílása előtt) így ugyan harmadára rövidült, ez az egyetlen negatív veszteség (nekem hiányzott a hosszabb hangulati felvezetés), a pályák átdizájnolása nagy általánosságban jobbá, pörgősebbé tette a Doom 3-at. A fő fényforrásként funkcionáló zseblámpád nagyobb körben vilá meg a környezetet, és minden kicsit világosabb mint pécén volt. Itt véget változtatások listája – az eredmény pedig önmagért beszél. Egy normális (lehetőleg 16:9-es) tévén nézve, 5.1-es Dolby Digital hanggal megtámogatva a Doom 3 veszett vizuális / audio élményt nyújt, az összhatás *semmiben* nem marad el a pécén tapasztalttól. Ez pedig kérem, kisebb csoda. A mérleg egyik serpenyőjében egy 200 ezer forintos pécé, a másikban egy kifutóban lévő, pályafutásának utolsó szakaszát élő konzol – az Xbox még egyszer, utoljára megvillantotta az oroszlánkarmait. Hatalmas piros pont a portolást végző Vicarious Visions-nek, az őket a háttérből segítő id-nek. Hatalmas piros pont az Xbox-nak. Így kell ezt csinálni!

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT...

Az eddigi zárójeles megjegyzéseimből („grafikai szempontból"...) talán kiderült, hogy a cikk elején lelkendező hangvétel nem fog kitartani az utolsó mondatig. A Doom 3-nál ugyanis nem a portolás minőségével, a grafikával v bléma (az kifogástalan), magával az játékkal. In medias res: tavaly augusztusban alaposat csalódtam az új Doomban, valószínűleg azért, mert a bejelentésekor én felültem szépen a hype-vonatra, és le sem szálltam róla egészen a megjelenés napjáig. Lehet, hogy naiv vagyok, de revolúcióra számítottam. Ehhez képest a Doom 3 y teljesen korrekt, jól megvalósított, helyenként valóban nagyon izgalmas félelmetes) játéknak bizonyult, ami a pazar látványvilágon kívül nem nagyon tudott (gyanúm szerint nem nagyon akart) semmit hozzátenni a műfajhoz. A sztori de nem kiemelkedő, nincsenek benne emlékezetes karakterek, nem szol hatalmas fordulatokkal. A játékmenet detto: a Doom 3-ra szánt időd nagy részét sötét folyosókon és kisebb szobákban / termekben fog tölteni, ratlanul felbukkanó ellenfelekre lövöldözve. Az eredeti Doom non-stop, kíméletlen adrenalin-zuhatag volt, folyamatosan dobálta a nyakadba az ellenfeleket, egy percre sem hagyott pihenni. A Doom 3 lassabb, megfontoltabb megközelítést igényel. Hiába hasonlók a fegyverek (a láncfűrésztől a sörétes puskán plazmavetőn BFG-ig – utóbbit most Bio Force Gunnak becézik a jóval durvább eredeti Big F*****g Gun helyett hiába a hasonló, sőt változatosabb ellenfelek, az Doom más élményt kínál.

Az id-s jóemberek már a megjelenés előtt sűrűn emlegették, hogy a Doom 3 nem tisztán akciójáték, hanem egy lassabb akció-horror – ezt természetesen elfogadom, de akkor sem változtat tényen, hogy *nekem* a klasszikus felállás sokkal jobban tetszett. Doom 3 sötét bázisán (pláne a még sötétebb, túlvilági helyeken) legjobb barátod a zseblámpa lesz. De: vagy a zseblámpát tartod a kezedben, vagy fegyvert. Hagyjuk most „Jajjjj, ez nem reális, miért nem szereltek lámpát fegyverre" siránkozást, nem realitást hiányolom, a zseblámpa szóló használata egyértelműen játékdizájn-döntés, azért van így, hogy ne érezhesd magad biztonságban. *Tökéletesen* illik egy horrorjáték alapkoncepciója. Hasonló helyzet a PDA-vel: a mindig magadnál hordott személyi digitális asszisztensre „töltöd továbbjutáshoz, a zárt ajtók kinyitásához szükséges információkat, tudod megnézni (az általában már halott) katonák / tudósok feljegyzéseit és hangüzeneteit Ha veszed a fáradtságot, hogy mindent elolvass, egy fokkal közelebb kerülsz Doom sztorijához, rengeteg részletet lehet innen megtudni, sőt, a kóddal nyíló szekrények (bennük: muníció, fegyve medipack, és minden földi jó számkombinációit is így tudod megfejteni.

Félreértés ne essék: a Doom 3 a maga műfajában továbbra is egy igen jó játék. Változatos kihívást kínál az első perctől az utolsóig, nagyokat fogsz ámulni a helyszíneken, megizzasztanak a főellenfe nem egyszer kitörni frász a hirtelen, teljesen váratlanul a nyakadba ugró rémségek miatt. Ha nem Doom 3-nak hívnák, hanem mondjuk Hellgate-nek, vagy mittudoménminek, jóval kevesebbet nyavalyognék. Felhoznám negatívumnak a meglehetősen lineáris pályatervezést (mert ez mindentől függetlenül igaz a játékra) kész, megy a magas pontszám, már csak a kegyetlenül büntetős grafika miatt Szemet hunynék a fölött, hogy a Doom 3 nyilvánvalóan három-négy klasszikusból (önmaga eredetije, Half-Life, System Shock 2, Resident Evil) lett összevarrva. sors fintora: legvégül, az értékelésnél szemet is fogok hunyni fölötte, sok más fölött

MENTŐANGYAL

A Doom 3 single player szekciója 15-20 óra alatt végezhető ki, nehézségi fokozattól legnehezebb tényleg rémálom) és a játékos tudásától függően. Korrekt szám, sok mai FPS fele ennyi ideig sem tart Aztán itt van a multiplayer. Osztott képernyő nuku, Xbox-Livé vagy system link szik. Az egymás ellen játszható móduszok (DM, Team DM, Tourney, Last Man Standing) elvileg korrekt mókát jelentenének – ha nem lenne négy játékosra maximalizálva a résztvevők száma, nem csak öt pálya közül tudnánk választani. El lehet vele szórakozni ideig, kétlem, hogy bárki cserélné rá a Halo 2 vagy a TimeSplitters: Future Perfect (kategóriákkal izgalmasabb változatosabb) multiját. A dm-változatok között megbúvó kooperatív opció viszont telitalálat. Nem az egész játékot nyomhatod benne végig, hanem csak húsz kiválasztott pályát, de akkor is telitalálat. Kooperatívban kivirul a játék: az átvezetőkben eleve két marine jelenik több a szörny, több a muníció, több a fegyver, az akció. Meg tudjátok csinálni azt, az egyikőtök csak világít a lámpával, a másik Intenzív, magával ragadó élmény a páros nyomulás, gyönyörű nosztalgikus emlékeket ébreszt az eredeti játék iránt. EZ a Doom, EZT hiányoltam a single player móduszból. Ha már nosztalgiánál tartunk: ha a játék gyűjtői változatát veszed meg (jelen pillanatban fogalmam sincs, hogy fog forgalmazni itthon) az extrák között találni egy „Classic Doom" opciót. Igen: Ultimate Doom Doom II, a maguk eredeti valójában, osztott képernyős, négy szereplős multiplayerrel. Egy igazi cso még soha nem próbáltad, akkor azért, ha most próbálod először, akkor azért. Ne riasszon el az öregecske grafika: *remek szórakozás.*

Az értékeléssel, végső pontszámmal bajban va k. Egyrészt ott van a remek grafika (amit tény mindenkinek látnia kell egyszer, még akkor ha csak egy cimborájánál nézi meg, még akkor nincs Xbox-a), a kifogástalan, pécés verzió gyermekbetegségeit (framerate ingadozás – Boxon stabil környékén fut a játék, a kooperatív móduszban *néha* belassul) levetkőző átirat, az idegborzoló audio, a szuper kooperatív multiplayer (pécén nem volt ilyen!), és az eredeti Doomok (a CE esetében). Az érem másik oldalán az eredetiséget nélkülöző játékmenet, az újító ötletek / szándék ánya, a lineáris sing yer kampány, a nem túl emlékezetes egymás játék. A „Doom-szűzeknek" a harmadik rész kilenc pontos játék: látványos akció-horror, kellő mértékben adagolt izgalmakkal, remek kooperatívval, gyönyörű grafikával. Az öreg motorosok (szerénytelenségem is) viszont többet, mást vártak tőle. Azt, amit kilencvenháromban egyszer már átéltünk. Forradalmat.

Fenébe a nosztalgiával, fenébe a szubjektív elvárásokkal. 2005-öt írunk, nem 1993-at. forradalmat majd megcsinálják mások. Örüljünk neki, hogy van egy szép, fényesre csiszolt, szemkápráztató Doom Hármunk. Most. Xbox-on.

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Hosszan akartam ecsetelni, hogy mit gondolok a D3-ról, de egy picit belefáradtam abba, hogy hiába próbálok lel kes, igazságosan szigorú vagy akár vic ces lenni, minden hónapban megkapom a magamét valakitől, aki „jobban tudja". Ezért csak 1 gondolat: a D3-nak nagyobb a füstje, mint a lángja, és a 9 pont is csak tisztelgés a nagy elődök előtt.

DOOM 3

ACTIVISION / VICARIOUS VISIONS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

[illegible]	kiváló
[illegible]	jó
[illegible]	jó
[illegible]	kiváló
[illegible]	jó

1-4 játékos, 16:9
xbox live, system link, 5.1, 154 blokk

✔ pazar grafika, remek átirat, szuper co-op
✕ lineáris single player, hamar megunható dm-módok

9 pont

SPECIAL FORCES NEMESIS STRIKE

Külsőnézetes akciójátékokból bizony annyi van már, mint égen a csillag, és bár van[redacted] közöttük kétség kívül ígéretes darabok, ez a stílus is előbb-utóbb átmegy tucatstílusba, már ha ez nem történt volna már meg eddig is. Talán még emlékeztek egy másfél évvel ezelőtti [redacted]tékra, a Kill.Switch-re (66. Konzol), melyet bár nem volt szerencsém kipróbálni, de Martin szerint jelenlegi tesztalanyunk alkotóitól származik, [redacted] nem meglepő, hogy már a screenshotok alapján leszűrhető a kísérteties hasonlóság. A Kill.Switch legfőbb ismérve gyakorlatilag a „fedezék mögül kilövés", [redacted]kárcsak a **CT – Special Forces** esetében is, [redacted] ez utóbbi alkotásban véleményem szerint sokkal inkább dominál az árkád jelleg.

HÁTTÉRSZTORI

[redacted] '80-as évek végén a világ legnevesebb hírszolgálatai megalapították a **Kontrolltanácsot**. Feladata a terroristák elleni aktív harc, így hamar [redacted]rehoztak egy saját katonai egységet, hogy szembeszálljanak a geopolitikus összefüggésekben [redacted] rejövő feszültségekkel: az anti-terrorista egység **CTSF-t (Counter Terrorist Special Forces)**, [redacted] képes extrém helyzetekben [redacted] bárhol a Földön helytállni.

Ma, 30 évvel később a CTSF rendkívül erős logisztikai készségekkel, [redacted] hi-tech felszereléssel rendelkezik, valamint egy flottán[redacted] SD-478 egys[redacted] állandóan készenlétben [redacted], hogy bármilyen [redacted] hagyó szituációra rövid határidőn belül reagálhassanak.

A bevetések vezetője **Banner tábornok**, aki az amerikai hadsereg veteránja, [redacted] számos [redacted] bevetésen vett már részt. Közvetlenül felügyeli az egységek kiképzését, valamint antarktiszi főhadiszállásáról irányít minden hadműveletet.

[redacted]ch[redacted]gia koronájaként **Thesis**, az első működőképes [redacted]terséges intelligencia is a cég [redacted] delkezésére áll, amely [redacted]érjetartalékot használ [redacted] Ez minden eddiginél gyorsabb feldolgozási sebességet eredményez. Thesis – egy a DNS-lánc mintája alapján készült – központi egységből, valamint [redacted]mos fehérjeágazatból áll, hogy információkat vehessen [redacted] adatbankokból, valamint számítógé[redacted] kiterjesztett hálózataiból. A rendszert a CTSF [redacted]rítő [redacted] végrehajtó műveleteihez fejlesztették ki.

Jelenleg Thesis egyszerre irányítja az antarktiszi főhadiszállás védelmi létesítményét, a szatelliteket, valamint a katonai haderőket. A rendszert egy kifejezéstelen női arc képviseli. Azonban Thesis nem rendelkezik igazi személyiséggel, és nem álmodik róla, hogy az emberek alávetik magukat a [redacted]mának, hanem tanulásra [redacted] programozva. [redacted] rendszerint kihozza a sodrából **Tracy**-t és a [redacted]tóit kérdéseivel.

F[redacted]embe véve a technológiai fejlődé[redacted] a tanács megszavazta a **KI-tervezet** finanszírozását, hogy a CTSF intézkedéseit optimalizálhassák a terroristaveszélyek ese[redacted] biotechnológia szakértő **Gregory Statzeck** vezetésével a **Proteus-tervezet** egy KI-t hozott létre a DNS-modell alapján. [redacted] fehér[redacted] elágazások – egy DNS-lánc formájában – központi egységgé [redacted] össze, mely a[redacted] rendszert [redacted] organizmushoz hasonlóan irányítja.



Ezzel a forradalmi KI-vel „keresztelték meg" Thesis-t, a CTSF-et pedig ezáltal igen rövid időn belül hatalmas előnnyel vértezték föl az ellenségeivel szemben, ugyanis előre kiszámított haditervek segítségével lehetővé váltak a precíz hadműveletek egységek általi végrehajtásai. Egyes szenátorok időközben mégis azon gondolkoznak, hogy a Thesis-t nem kéne többé katonai célokra felhasz[redacted] volt az első áldozata az ellentétes [redacted]eményeknek, ugyanis gyakorlatilag „szükségnyugdíjra" kötelezték, így fel kellett adnia élete művét... **(Krisztián, én ebből egy kukkot nem értettem... Martin)**

KIKÉPZÉS AZ ANTARKTISZI BÁZISON

A játékban egy tapasztalt harcost, nevezetesen Raptort alakíthatjuk. Miközben a bázison dumcsizg[redacted] cimborájával, már javában folyik az újoncok k[redacted]épzése. Ekkor Tracy elrendeli, hogy teljesítsük az el[redacted] kettő traini[redacted]pályát, melyben kipróbálhatjuk az új – többe[redacted]özött – Thesis által kifejlesztett felszerelést, és harci technikákat. Mindenképp gyakoroljuk be ezeket a mozdulatokat, mert később is rendkívül hasznosnak bizonyultak.

A játék a szokásos [redacted] analóg karos FPS irányítást használja, csak é[redacted]PS nézetből. [redacted] muníciókat és életerőket [redacted] dobozkák formájában vehetjük magunkhoz. [redacted] D-paddal **válthatunk a fegyvereink, valamint gránátjaink között**. Az R-rel **lövünk**, és









a B-vel **tölthetünk újra**. Ez utóbbi igen fontos, mert bár rendelkezünk automata utántöltéssel, a hangos tűzharc közben félő, hogy nem vesszük észre, hogy másodpercek óta csak üresben kattog a fegyverünk, [redacted] csak idővel hajlandó magától újratölteni. A bal felső sarokban találjuk a **piros életerő-, és a kék energiacsíkunkat**, valamint alul [redacted] a **radart**, ahol piros ponttal jelölik a **célt**, és [redacted] a feltöltő transzformátorokat (lásd lejjebb). Az L nyomva tartásával **osonhatunk**, vagy **ledőlhetünk** a hatékonyabb célzáshoz, valamint ezáltal **bújhatunk meg egy fedezék mögött**. Most figyeljük meg a kék célkeresztet. Minél kisebb a célkereszt körének sugara, annál precízebb a célzás. [redacted] futás közben kitágul, az L-es célzással összeszűkül. Egyébként ha befogtunk egy célt, akkor pirosra [redacted] ebbe se lehet mindig bízni. A fedezékhez lapulva megtehetjük, hogy **csak a fegyverünket kihajtva** [redacted] **völdözünk**, ám célzás szempontjából ez nem túl precíz megoldás. Ha a fedezék mögött az L mellett előre nyomjuk a bal analóg kart is, akkor a **fejünkkel is kihajolhatunk a célzáshoz**. [redacted]gas fedezék [redacted] oldalról kukkanthatunk ki, akkor hasonló a helyzet, mint az előbb, [redacted] most balra/jobbra kell araszolnunk az L nyomva tartása [redacted] Itt [redacted] választhatunk, [redacted]ogy csak a fegyverünket tartjuk ki, vagy [redacted] kihajolunk a precízebb lövéshez. Az A-val **előrevetődhetünk**, az X-szel pedig **gránátot hajíthatunk**. Minél tovább tartjuk lenyomva, annál messzebbre dob[redacted]. A bal analóg kar benyomásával tehetünk egy **gyors 180 fokos fordulat**ot, a jobb analóg karral pedig **bezoomolhatunk**. Az Y-nal **szállhatunk be járgányokba**, valamint ezzel **kezelhetünk bivaly gépágyúkat**. Ha a **kommandós ruhában** vagyunk, sérüléseknél először nem az életerőnk fogy, hanem **pajzsunk energiája**, melyet a kis **kék világító transzformátorok**nál tölthetünk fel újra. Ha bezoomoltunk a sniperrel, az Y-nal [redacted]vább zoomolhatunk, az A-val pedig [redacted]. Az MB- gránát 5 méteres körzetben **minden fémet** (pl. barikádos törmeléket) **magához vonz**. A füstgránát segítségével **észrevétlenül áthaladhatunk** automata gépágyúk között. A **speciális bioruhában** nem áll rendelkezésünkre pajzs, viszont a [redacted]kete gombbal válthatunk a [redacted]lönböző **nézőmódok** között, melyek a pajzshoz hasonlóan az energiánkat zabálják. [redacted] Sonar látásmóddal **átláthatunk a fémajtókon**, az NDSR fegyverrel pedig át is lőhetünk rajtuk. **Éjjellátó**val például aknákat kerülgethetünk ki sötét termekben. A **hőérzékelő** segítségével észrevételül elosonhatunk a sötétben a terroristák mellett. A fehér gombbal aktiválhatjuk a **láthatatlansági modult**.

MARTIN BELESZÓL!

Leszakadt a polc itt az irodában a sok kommandós játék súlya alatt…

Végül egy légcsatornában begyakorolhatjuk a szabadesést. Ami érdekes, hogy majd az L-lel dőlhetünk be „műugráskor", hogy jobban **begyorsuljunk**.

A küldetések végén különböző **értékelés**eket ka[redacted] melyek eredményeképpen jutalmul növeked[redacted] életerőnk, vagy energiánk maximális értéke.

GRAFIKA ÉS HANG

Technikailag egyáltalán nem képvisel erős színvonalat a játék. [redacted] karakterünk ugyanolyan bénán mozog, mint ahogy azt a Kill.Switch kapcsán is tapasztalhattuk, valamint az ellenfelek [redacted] eléggé bugyután viselkednek. Az első két training pálya egyszerűbb felépítése sokakat elriaszthat már a [redacted]ték elején, azonban valamennyire megéri kitartani mellette, mert a későbbi helyszínek már nagyon [redacted] tetszetősek. A harmadik küldetéstől sorra tűnnek fel a hangulatosabbnál-hangulatosabb játéktermi helyszínek, mint pl. egy hajó, vagy egy vonat. [redacted] stuff grafikájának stílusa is tipikusan árkádosan színes, úgyhogy semmiképpen se ítéljünk elsőre. Bár mint említettem, technikailag egyáltalán nem kimagasló a cucc, és a textúrák is igencsak felületesek. [redacted] Splinter Cell mellett nagyon gyengén szerepel. A szabadesés azonban rendkívül látványos.

A zenék és a hangeffektek eléggé bejöttek, így azokkal nem is volt semmi bajom. Az viszont nem tetszett, hogy a terroristáknak igen szűkös volt a szókincse, főhősünk pedig sorra nyomta a macsó szöveget.

JÁTÉKMENET

A pályák több checkpointra lettek felosztva, [redacted] menteni sajnos csak a küldetések végén lehet. Néha a checkpointok is [redacted] ritkának bizonyultak, ami akkor volt a legidegesítőbb, ha egy rakétavetős pali pont belém trafált, vagy egy szerencsétlen túsz pont a tűzharc közepén foglalt állást. Ez utóbbi esetben mindig kezdhetjük újra a küldetést, úgyhogy csak óvatosan, hogy kire lövünk. Előfordult olyan is, hogy a terroristák cseles módon a túszok között lebzseltek, [redacted] ha bementem, nem mertem [redacted] nehogy egy civilt eltaláljak. Ilyenkor fogtam a snipert, és a hőérzékelő segítségével csoportosítottam őket a testtartásuk szerint. Egyes küldetések, például a vonat szűk vagonjai közötti harcok na[redacted]n megfogtak, hiszen általában rendkívül akció[redacted] játékmenettel szembesültem, [redacted] a nyílt terepes, tökölős pályák már nem annyira tetszettek. De az is igaz persze, hogy változatossá teszik a játékot az ilyen küldetések. Az a helyszín például tetszett, amikor egy kétéltű légpárnással lőttem sz*rrá az ellenséges hajókat egy tengervízzel elárasztott [redacted]rosban. Na, annak a járgánynak aztán volt tűzereje!

Egyébként hiába dolgozták ki olyan pontosan ezt a fedezék mögüli kilövést, meg minden egyéb technikát, nem mindig zökkenőmentes, vagyis nem mindig folyamatos az akció. Előfordult, hogy egy küldetés részének vagy 6-8-szor [redacted] nekifutottam, mire sikerült. Javaslom [redacted] használjuk ki a talált életerőcsomagokat. Ha nincs rá szükség ne vegyük [redacted] és ha szükség van [redacted] jöjjünk vissza érte. [redacted]nuljatok a kezdeti hibáimból, és ha bioruha van nálatok, akkor pajzs hiányában használjátok is ki a lehetőségeit, pl. láthatatlansági modult. Mindig figyeljétek a radart, ne bóklásszatok feleslegesen, mert az utánpótlások csak végesek. Egyébként a fegyverek tetszettek. Van itt minden: hangtompítós pisztoly, puska, különböző gépfegyverek, sniper, rakétavetők, és egyéb speciális eszközök. Viszont a bezoomolt belsőnézetes célzás szerintem nagyon béna. Továbbá az is zavart, hogy nem automatikusan lövünk a pisztollyal [redacted] a puskával. Ez utóbbinál különösen problémás, ugyanis a lassúbb utántöltés miatt nehéz eltalálni a pontos ritmusát, hogy milyen ütemben érdemes leginkább nyomkodni az R-t. Figyeljetek mindig az utántöltésre [redacted] ne várjátok meg a több másodperces utántöltést, hiszen az Raptor életébe kerülhet [redacted]

A 26 küldetés ugyan soknak tűnhet elsőre, [redacted] ne felejtsük [redacted] hogy ezek nagy része viszonylag hamar végigj[redacted]ható, [redacted]ég egy kezdő j[redacted] is legkésőbb [redacted] héten [redacted] kifuttathatja a [redacted] Elvileg lehetőség van valami multiplay támogatottságra [redacted] de kizárólag Xbox Live-on keresztül. Legalább a system linkre gondolhattak volna, ha már kihagyták az osztott képernyőt.



VÉGSZÓ

A CT – Special Forces egy a Kill.Switch nyomdokaiba lépő, ám annál kevésbé színvonalasabb, [redacted]szont emellett árkádosabb külsőnézetes akciójáték. A fedezék mögül kilövést mindenképpen kidolgozták a végletekig, ám maga a stuff atmoszférája, [redacted] az egész játékmenet csak egy egyszerű tucatjáték érzését kelti bennünk, amiről elsősorban a felületes megvalósítás tehet. Igazi pozitívumként egyrészt az említhető, hogy hála a megjelenítés, [redacted] a helyszínek stílusának, az egész játéknak megközelítő[redacted] játéktermi feelingje van, még akkor [redacted] ha maga a grafika technikailag csak közepesre sikerült. [redacted] másik pozitívum a játékmenet átmeneti változatosságai, pl. a látványos szabadesés közbeni [redacted] harcok, valamint egyes járművek használata, bár ez utóbbiak csak ritkán fordulnak elő. Egyetlen nehezebb küldetéssel találkoztam, amikor egy nyíltabb terepen a mesterlövészek idegesítő módon rendkívül precízen vadásztak rám a különböző háztetőkről. De lehet, hogy csak én nem használtam ki kellőképpen a bázison begyakorolt képességeimet. Ettől eltekintve azonban a CTSF rendkívül akciódús [redacted] viszonylag könnyű játékmenete valóban kellemes kikapcsolódást jelenthet számunkra, még akkor is, ha csak néhány napig, esetleg egy hétig köt le igazán bennünket.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

SPECIAL FORCES: NEMESIS STRIKE

HIP GAMES / ASOBO STUDIO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszható[redacted]g:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, (1-10)
dd 5.1, 16:9, xbox live

✔ árkád hangulat, árkád helyszínek, árkád grafika
× felületes megvalósítás, csak online multi

7 pont

ELŐZMÉNYEK, TÖRTÉNET: A hatalmas elsöprő sikerű Tekken cikkem után ismét bizalmat felkérést kaptam a Martintól egy újabb teszt megírására a Konzol áprilisi számába. Ezúttal azonban a Xbox névre hallgató Microsoft gépezetet kellett a hónom alá csapva hazaslattyognom a szerkesztőségből, ami meglehetősen hálátlan feladat, figyelembe véve a masina tömegét, ami meghazudtolva – kicsinek egyébként sem nevezhető – saját térfogatát, irdatlan súlyként nehezedett rám. A játék, amit kaptam hozzá a **Phantom Dust** volt, mivel második blikkre sem ugrott be semmi a címről, kénytelen voltam utánanézni az interneten a címének, csak sajnos valaki babrálhatott számítógépemen, a webböngésző véletlenül automatikusan a nagycsöcsűmindenrekaphatószőkék.hu-ra lépett és onnan csak nagy nehézségek árán tudtam lekeveredni.

Amikor viszont sikerült, megtudtam, hogy a Phantom Dustot kifejezetten a japáni piacra szánta a Majesco Microsoft Games pán divíziója. Mivel Japánban mind a mai napig sem nevezhető sikertörténetnek a Doboz, gondolom a Phantom Dust után is számíthatunk még jó néhány, kifejezetten a felkelő nap országának gémerei szánt játék megjelenésére, amivel a Microsoft megpróbálja az Xbox előtt hét lakattal lezárt japáni piac feltörését (az eltelt három éve alatt ugyanis a Microsoftnak sikerült kőkemény 650000 gépet eladnia Japánban).

Phantom Dust esetében például az ex-SEGA-s, plusz a Panzer Dragon játékok szülőatyának számító Yukio Futatsugi-t kérték fel a game dizájnjának megtervezésére, és a játék egyébként is budget áron (ha tudom átszámítva 20 dollárért) került fel az ottani boltok pocaira. Szemmel láthatóan tehát a MS mindent megtesz, hogy megvesse a lábát a japáni piacon, azt viszont, hogy ehhez mennyire lesz elég, néhány „japános" anyag, majd csak az idő és a vásárlók döntik el. Mi mégsem a Phantom Dust japáni változatá fogunk most értekezni, hiszen a játék megjelent Amerikában is, és ez a verzió, a szívünknek sokkal kedvesebb betűkészlettel rendelkezik.

TARTALOM, ONE PLAYER: A játék egy igen hosszú bevezető deóval indít, ami sajnos itt-ott jó dobozos szokás szerint kipixelesedik. A sztori meglehetősen zavaros, főleg azért, mert mint azt a saját fülünkkel is hallhatjuk: senki nem tudja, mikor változott meg a világ, és főként miért. Egy titokzatos por (?) fertőzte ugyanis meg a világot, ellopva az emberek emlékezetét. A maradék túlélők kénytelenek voltak a romba döntött civilizáció alatti járatokban tengetni az életüket, hiszen a por a fenti világot ellepő démonok elől csak vannak biztonságban. Természetesen ezekben a sötét időkben sem hagyja a remény teljesen az emberiséget: a kiutat az Esperek jelentik. Ezek az emberek saját akaratukon kívül lettek kiválasztottak, mert a memóriájuk elvesztésével együtt egy képességet, egy ajándékot kaptak a portól, amivel saját különleges aurájukat felhasználva a port energiává tudják átalakítani. Ezek az Esperek saját életüket kockára téve járják a felszínt, irtják démonokat, és nyomok után kutatnak, amik talán egyszer elvezetnek az elveszett emlékeinkhez...

A nagy keresgélés közben aztán találnak is két „koporsóba" zárt különleges embert, akiket jobb híján magukkal visznek a „főhadiszállásukra", és innentől kapjuk meg mi az irányítást. A főhadiszállás a játék egyik központi része: egy teljesen háromdében pompázó földalatti épületkomplexumot képzeljünk el, néhány nagyobbacska teremmel, és az azokat összekötő folyosórészekkel. Mi az egyik öntudatára ébred tagot fogjuk irányítani, akit a játék Alphának hív, ha jól emlékszem át is lehet nevezni a srácot.

Itt a HQ-n minden szereplővel elbeszélgethetünk, aminek fontos funkciója van, mivel csak így tudjuk továbbgördíteni a sztorit, felvenni az új küldetéseket. Kezdetben persze nem járhatjuk be az egész építményt, néhány részét elzárják tőlünk, de ahogy egyre több feladaton vagyunk túl, és egyre nagyobb tiszteletet vívunk ki magunknak, azonos arányban nyílnak meg az részek. Szánjunk rá néhány percet és járjuk körbe mindent, próbáljuk meg memorizálni, mely szereplőket hol találjuk, ez nagyban megkönnyíti majd a későbbi játékot, mert sokszor lesz majd olyan, hogy csak egy bizonyos szereplőtől tudunk missziót felvenni, akit viszont először meg kell találnunk. A feladatok felvétele baromi egyszerű: beszélünk a megfelelő emberrel (néha egyszerre több küldetés közül választhatunk), röviden ismertetik a szitut, a kísérőnket, akit egyébként a játék első felében még automatikusan jelöl ki a gép, állítólag a későbbiekben több figura közül szelektálhatunk majd, és már mehetünk ki a felszínre harcolni.

Ebben a játékban kérem szépen a harc a nyeg. A küzdelem véges méretű „arénákban" zajlik, amiket persze ne úgy képzeljünk el, mint az ókori gladiátorok amfiteátrumait. Itt bizony a lerombolt, elpusztult felszínen, a civilizáció romjai között fogunk rohangálni és „varázsolni". Az lenfeleink a már a bevezetőben is megemlített mutánsok démonak lesznek, akik egyre nagyobb számban és egyre erősebb fajtákat felvonultatva támadnak majd ránk és a segítőinkre. A harcban természetesen a porból előállítható skill gömbök kapják a főszerepet! Ezekből a skillekből állítólag több, mint 340 kapott helyet a játékban. A gömbök különböző színűek, és különféle kategóriába is sorolhatók, egyben mindegyik megegyezik: mind speciális auránkból plálkozik. Felvételük után egy számot látunk mellettük, ennyi kis csíkot emésztenek az auránkból használatkor. Az auránk egyébként folyamatosan visszatöltődik, idővel a maximumát tuningolhajtuk. Egyszerre négy skill lehet nálunk, ezekből kell nekünk a lehetőségekhez képest a kosabb kombókat összeállítanunk. skillek külön kategóriákba (mintha ez már mondtam volna) sorolandók: vannak védekező, támadó és egyéb lebeghetünk tőle, gyógyíthatunk vele) gömbök is. Ezeket még külön alcsoportokra is bonthatjuk, vannak olyanok, amik nem használnak az auránkból, vannak olyanok, amik csak egyszer használhatóak, majd újra kell vennünk őket, és vannak olyanok, amiket elég egyszer felvenni és adott auramennyiségért állandóan használhatjuk. Egy csomó skillt például meg kell vásárolnunk, vagy különféle cuccokból kell kikombinálnunk, másokat pedig csak a multiplayer pályák tése után lehet megszerezni és így tovább, aki be szeretné a gyűjteni az összes skillgömböt, maratoni megpróbáltatásra készüljön. Végül a játék sava-borsát az újabb és újabb skillek megjelenése és használata adja. A pályákon a gömbök egyébként mindig újratermelődnek, fent a jobb sarokban láthatod, hogy épp hány szabad skill van a materializálódva. Ha nagyon le akarnám egyszerűsíteni: a Phantom Dust egy sima külsőnézetes arénaharc, némi tör-















Dust™

tenetes moddal nyakon önive, sok „fegyverrel" megtűszerezve. De ugyanakkor sokkal több a szerepjáték beütés benne, mint a sima akció game-ekben, a harcrendszer is inkább szerepjáték gyökerekhez nyúlik vissza.

TARTALOM, MULTIPLAYER: Nem titkolt szándék volt a fejlesztők részéről, hogy igazán csak multiban vagy interneten domborodik ki a játék valódi értéke: a küldetések száma ugye véges, de emberi ellenfelek ellen akár lanon akár neten keresztül állandóan megújuló kihívást nyújthat a játék. Ráadásul a neten egymás gyepáláson akár cserélgethetjük is a skilljeinket.

LÁTVÁNYOSSÁG: A játék kinézetére panasz nem lehet. Yuki Futatsugi neve garancia a minőségre, nagyon egyedi világképet karaktereket tervezett a játékhoz, amiket csak azok nem tudnak értékelni, akik sosem szerették a japáni anime jellegzetes világát. Elég részletes a grafika és elég lepukkantak használtak, romosak a helyszínek, a felszínen található arénák pedig igencsak atmoszférikusak, ráadásul ezeket szanaszét is bombázhatjuk. De nem csak a lövéseinktől, energiasugarainktól, bombáinktól esnek darabjaira a tereptárgyak, hanem például e magasabb pontról való leérkezés után szép nagy krátert „padlóba", ami egészen menet végéig úgy is marad. Bár a figu némelyik elég bénán mozog, a nagy többségük rendben van. *ellenfelek kinézetét persze szokni kell, hát ezek sem, mint ahogy a játék sem az európai ízlés szerint készült.* szettörhető terep, a látványos fényhatásokkal operáló skillek, pajzsok, támadások és egyéb grafikai effektek (ugrás, lebegés közbeni, a pályák láthatatlan határát jelző energia falak) folyamatosan egész magas szinten kényeztetik játékosok látóidegeit. Néha azért láthatunk apróbb hibákat, főleg a talaj, a te figurák lábainak érintése között, ez elhanyagol összképet nézzük.

SZAVATOSSÁG: Bár játékban egy elég hosszú sztori mód van rengeteg küldetéssel, egyedül játszva mégsem az igazi, pont olyan gyorsan megunható, mint például a Dreamcastos Spawn, vagy a



Heavy Metal Geomatrix, amik szintén ehhez hasonló arénaharcolós játékok voltak a maguk idejében. Az egyetlen, ami talán megdobhatja a one player hosszúságát, az a tartalom, hiszen a ren- különböző skillgömböt beszerezni nem egyszerű, sok-sok mini-feladat, vásárlás kombinálás segítségével lehet csak a zsírosabb skilleket kombókat kifejleszteni. Akinek persze bejön a stílus lehetősége van akár a hivatalos, akár a nem hivatalos MS szerverek valamelyikére felcsatlakoznia, annak természetesen bszöröződik a játék szavatossága, bár még is félek, hogy azért hosszútávon nem olyan szórakoztató a cucc, mint mondjuk a WoW, bár a két játék azért közel sem azonos stílusú. Azért egyedül játszva hetekig tartó szórakozást ne várjunk a Phantom Dusttól, ahhoz túl hamar válik egysíkúvá unalmassá a egyforma arénaharc.

JÁTSZHATÓSÁG, IRÁNYÍTÁS: Nem túl bonyolult, egy sima külső nézetes játék irányítását kapjuk, ahol az eg analóg karral tud- a hő ánkat irányítani, a másikkal pedig a kamerát utána állí- A ravasszal az ellenséges figurákat tudjuk becélozni, ezek a célkeresztek egészen a deaktiválásukig (szintén a ravasszal történik) rajta maradnak az ellenfeleken, de figyelj, mert ilyenkor az operatőr bácsi kicsit megbolondul, mert egyszerre szeretné az ellenfele mutatni plusz minket képben tartani. A négy akciógomb az, amire a speciális gömböket kitehetjük, majd ugyanezek gombokkal használhatjuk is azokat. Engem mondjuk kifejezetten zavart, hogy a bal analóg kar alatti kapcsolóra tették ki az ugrás-gombot, de az irányítás nagyjából rendben van. különfé- képernyőre aggatott kijelzők is könnyen áttekinthetőek, ezen kiigazodni tehát nem ördöngösség.

ZENE, HANGOK: A bevezetőben hallható szál hegedűtől kezdve a hatalmas csatajelenetek robbanásain keresztül, a szinte folyamatosan szóló háttérmuzsikáig, és különféle hangeffektekig mind azt kell, hogy mondjam igényes munka a játék elejétől a végig jól passzolnak a világvége hangulathoz. Látszik rajta, hogy ez most nem egy igénytelenül összedobott soundtrack.

HANGULAT: A japánok pból imádnak mindent, ami n történik, ez megbolondítva pedi spe ális pszichikai képességű Eszperekkel szerintem garantált a szigetországban, főleg gy játékot bátran sorolhatjuk az akcióban dús szerepjátékok Hogy mennyire kattannak erre rá a magyarországi játékosok, ez megjósolhatatlan. Ettől függetlenül precízen kidolgozott karakterek, a történet alakulása, a poénok, a mák, a kis négyszögletes szóbuborékok, egyszóval minden egyes kis apró elem alárendeltje a nagy egésznek, a hangulat tehát igencsak kategóriás.

ÖSSZEGZÉS: Az oldal alján található pontszám bizony most igencsak magyarázatra szolgál, hiszen a játékban nagyobb kirívó hibát, kivetnivalót nem találtam, még sem lehetek maradéktalanul elégedett. Hiába a tartalmas skillrendszer, és a valószínűleg élvezetes ember-ember elleni küzdelmek, egyed játszva bizony minden pozitívumra ellenére hamar megunható a játék egy játékos számára. Azok persze, akik kifejezetten rajonganak a japán cuccokért és / vagy esetleg imádják ezt a leginkább kártyajátékok szisztémájára hajazó skill- harcrendszert, odavannak az új egyre gyilkosabb speciális varázslatok kifejlesztéséért, különféle halálos kombók kiokoskodásáért: nos, ők akár másfél pontot hozzátehetnek a végső értékeléshez.

Devil Jinpachi
jinpachi@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

játék egy elég sikeres anime mozi alapján készült, 200 single player misszió van benne, közel 300 skillt fejleszthetünk ki benne. Japanime rajongók figyelem!

PHANTOM DUST

MAJESCO / MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos, 4 online, xbox live, dd 5.1, headset, system link

artalmas skill rendszer

× az rpg beütés ellenére csak egy szimpla arénaharc, nálunk ez még talán túl japáni

7 pont

ÚJ CSÁSZÁR SZÜLETETT

Unreal Championship 2 – The Liandri Conflict

M[redacted] kiskoromtól kezdve érdekeltek a videojátékok, [redacted] a legtöbb fontosabb klasszikus is megvolt PS-[redacted]re, mégis inkább egy kölcsönbe kapott Dreamcasttal kezdődött meg nálam az igazi konzolos pályafutásom – pedig tipikus PS tulajként kezdetben a PS2-re vágytam. A DC-nek köszönhetem, hogy más stílusokat (RPG, platform, extrém sport stb.) [redacted] megszerettem, és egyedül, vagy multiban, [redacted] baromi jókat nyomultunk rajra a barátaimmal. Mivel a DC-s stuffok folytatásai, és a kontroller ravaszai is Xbox-ra kerül[redacted] végül nem a PS2 mellett döntöttem, [redacted] a DC-hez [redacted] egyébként [redacted] komolyabb grafikára vágytam.

A DC-s Unreal Tournamenttől kezdve az egész konzolos Unreal soro[redacted] jól ismerem, de a PC-s verzióknál már komolyabb [redacted]iányosságaim vannak. Szerencsére itt megbújhatok Martin egyik legjobb „beleszólása" mögött: „...és ki a rákot érdekel, hogy milyen volt PC-n ?".

Mindenesetre a DC-s UT [redacted] Konzol) bombaként robbant be a konzolosok világába. Az alkotók egy rendkívül ütős online / offline Unreal részt hoz-tok vele össze. A grafika, az irányítás, a hangulat, és a multiplay is mind-mind tökéletesen stimmeltek. Az UT PS2-es verziója [redacted] Konzol) viszont már számos hiányosságot mu[redacted] fel a DC-s verzióval szemben: pl. online mód hiánya, kevés bot, rossz irányítás [redacted] Az X-es Unreal Championshipet (56.Konzol) véleményem szerint kicsit alulpontozta Freak a 7.5 pontos értékelésével, [redacted] abban egyetértek, hogy hangulatban nem volt az igazi. Viszont technikailag, vagyis ami a grafikát, az irányítást, a botokat, és a multiplayer opciókat [redacted], kifogástalan volt a cucc. De a [redacted] világa, és a túl [redacted] játékmenete szerintem inkább a PC-sek táborának [redacted] Szintén X-re jelent meg az [redacted] történetes Unreal második részének konzolos verziója [redacted], az Unreal II: The Awakening (70. Konzol). (Az első részt sajnos csak a PC-s tulajok élvezhették.) Sajnos ez a verzió sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, és a csak system linken és Xbox Live-on játszható multi módja is inkább csak hangulatos volt, de egyáltalán nem kihagyhatatlan. Ezek után nem volt kön[redacted]ű dolga [redacted] kiadónak, ugyanis konzolos körökben már réges-rég [redacted]tették a hitüket a játékosok, és nem nagyon bíznak az újabb Unreal játékokban. Azonban a tavalyi nagysikerű PC-s Unreal Tournament 2004 után (melynek a multijában használatos járművek erősen Halo beütésűek) végr[redacted] ki, hogy X-re [redacted] kiadtak ütős egy Unreal verziót, [redacted] nemcsak számtalan újítást eszközöltek a játékmenet terén, [redacted] az **Unreal Championship [redacted] The [redacted] andri Conflict** végre képes volt elérni, sőt akár felül [redacted] múlni a DC-s „klasszikust" hangulatában.

ELŐTÖRTÉNET

Szél sújtotta pusztaságokból... lélegzetelállító tengeri államaikból jönnek ők. Bátor harcosok sorakoznak egy nemes tradíciónak tisztelegve, hogy megküzdhessenek a trónért. A legnagyobbat közülük császárrá koronázzák. Ma, a Liandri Társaság védnöksége alatt, átlép a bajnokság a [redacted] (huszonnegyedik) századba.

Üdvözlünk egy ősrégi tradíció és egy high-tech hajtóvadászat tökéletes kombinációjában. Üdvözlünk a trónért fo[redacted] küzdelmeken!

Anubis, főszereplőnk, az emberi faj képviselőjeként vesz részt a bajnokságon. 10 évvel ezelőtt nem élt a lehetőség[redacted] mert a menyasszonyának szülei ellenezték azt. Anubis elvárta volna, hogy Selket, az imádott nő kövesse [redacted]. Most, egy évtized után újra találkoznak, [redacted] Selket egyáltalán nem örül Anubis részvételének, hiszen bár számos hatalmas harcos csap össze a trónért, a végső küzdelem mégis kettejük között fog eldőlni.

STORY MODE

Az igazi sztori mód egyértelműen az **Ascension Rites**, ahol Anubis bőrébe bújva küzdhetünk meg a trónért. A 20 küldetés során minden létező játékmód sorra kerül, [redacted] kezdetben Sobek (Anubis [redacted]rátja és mentora) segít nekünk az irányítás elsajátításában, [redacted] az utóbbi időben több bajnokságon [redacted] részt vett már.

Hála a gyakori átvezető videóknak, és a változatos játékmódoknak, valóban olyan érzésünk támad, mintha egy bajnokságon küzdenénk, nem pedig csak küldetések sorozatán vennénk részt. Ez többek között annak is köszönhető, hogy egyes feladatok nem is a [redacted]nokság szerves részei, hanem előfordul[redacted] hogy „útonállók" egész hadát [redacted] legyőznöm, [redacted] egy létesítményen áthaladva kellő időben odaérjek egy mérkőzésre. A tetszetős átvezető videók mindenképpen rán[redacted] a bélyegüket a hangulatra, melyek hatására még [redacted] sztorisabbá válik a játék. Egyes bejátszásokban megismerhetjük komolyabb harcosok háttértörténetét, [redacted] általában in[redacted] Anubisról, Sobekről, és Selketről (aki egy gyönyörű amazon) láthatunk bejátszásokat. A meccsek állásának, és a harcosok személyének bemutatásáról [redacted]dig egy igazi showműsor gondoskodik, ahol többek között egy volt bajnok is segít konferálni. Azonkívül láthatunk futurisztikus reklámokat is háztartásbeli androidokról, melyek hatékonyságát a Liandri társaság a bajnokságban való részvételükkel próbálja igazolni. (A videókat egytől egyik újra [redacted] nézhetjük később is e[redacted]y hosszabb **Area 51** előzetessel együtt.) Mindez engem leginkább Schwarzenegger '87-es ***The Running Man*** c. filmjére emlékeztetett, ahol a 2019-es amerikai fasiszta rezsimben a *Menekülő ember* [redacted]véshow válik a legnézettebb[redacted] melyben gyilkos fejvadászok élőben vadásznak az esélytelen elítéltekre egy speciális arénában.

A **Challenges**-ben 17 konkrét feladatban kell helytállnunk: pl. egy 15 pontos [redacted] deathmatch-ben kell győzelmet aratni, [redacted] az ellenség már 7:0-ra vezet. A feladatokkal egyetemben itt minden létező beállítás [redacted]re le van fixálva.

Végül rendelkezésünkre áll még [redacted] **Tournaments** mód [redacted] melyben mind a 15 játékossal külön-külön megküzdhetünk a trónért. Átvezető videók sajnos nincse[redacted] de mindenkinél más és más küzdelmekben kell részt vennünk, és minden meccs előtt kapunk érdekes információkat a karakterünkről. [redacted] viszont igencsak említésre méltó, hogy (a teljesített pályák, és a „százalékmé[redacted] arányából ítélve) itt **karakterenként kb. 150-200 (!) mérkőzésről** van szó.







IRÁNYÍTÁS

Habár a játék irányítása számos újítással a korábbi részekhez képest, az első Sobek által tartott tutorial küldetésekben mindez pofonegyszerűen elsajátítható, ezért csak a bonyolultabb mozgásokat ismertetném. A B-vel válthatunk **ütőfegyver módra** (csak külső nézet). Az Y-nal válthatunk **lőfegyveres módra**, ilyenkor a fekete gombbal lszthatunk az FPS/TPS nézőmódok között. Az ugrásgomb (A/bal analóg kar benyomása) dupla használatával csinálhatu **double-jumpot**. **Wall dodge**: ugorj a falnak, majd a kellő pillanatban rugaszkodj el tőle húzd el a megfelelő irányba a bal analóg kart! A **jump attack** nem csak támadásra alkalmas technika, hanem távolabbi platformok elérése is. Ugorj majd nyomd meg az R-t! Ekkor kisebb töltődés után néhány métert hasíthatsz előre a levegőben. L-lel megállítható a technika. A bb analóg kar benyomása a **célpont kijelölése**, rendkívül megkönnyíti a célzást (pl. a kamera is rálockol), főleg az ütőfegyver használatánál, valamint információt az ellenfél életerejéről. Ütőfegyver módban a B **erősebb támadást** jelent, az L+R-rel pedig az ütőfegyverünk által létrehozott **energiapajzsot** aktiválhatjuk. L időzített megnyomásával **visszaküldhetjük feladónak a lövedékeket**.

Lőfegyveres módban az Y-nal **válthatunk lőfegyvert**, az L-lel ped a lőfegyvernek y másod funkcióját használhatjuk (pl. gránát). Az **alapfegyveren** kívül egy södleges és **másodlagos fegyvert** használhatunk.





(Utóbbiakat a meccs elején választhatjuk ki, és míg a sztori módban a meccs végéig ezekkel kell küzdenünk, az Instant Actionben menet közben is változtathatunk a Pause menüben. Egyébként ugyanígy változtatható játék közben az általunk választott karakter, vagy a botok száma is.) Az ütőfegyver és a lőfegyveres mód kombinációjával véghezvihetünk egy totális kivégzést, a **Coup Grace**-t. Az L-lel gerjesszük az alapfegyvert, majd miután kijelöltük az ellenfelet, kábítsuk el ilyen lövedékkel (egyébként néha egyéb módon is le tud fagyasztani az ellenfelet). Ezután gyorsan váltsunk ütőfegyver módra, majd dinamikusan üssük be a véletlenszerűen megjelenő kombinációját a yilaknak, A / B / X / Y gomboknak, valamint a bb ravaszoknak.

Adrenalin csíkunkat kisebb pockokkal, vagy ellenfelek legyőzésével tölthetjük fel, de idővel magától is feltöltődik, valamint léteznek konkrét feltöltő helyek. Az adrenalin segítségével 6 különböző speciális tulajdonságot használhatunk. Az óriásugrás (**nimble jump**), valamint a gyorsító (**speed**) mindenkinél elérhető, a többi négy tulajdonság karakterfüggő (pl. tartós energiapajzs, gyógyítás, extra erő stb.). Az X-szel léphetünk be az **adrenalin menü**be, illetve X-szel a második menübe, majd az L/A/R gombok valamelyikével választhatjuk ki a kívánt tulajdonságot.

INSTANT ACTION, SYSTEM LINK, XBOX LIVE

Ez a játékmód az UC2 árkádrészlegét takarja, ahol egyedül, vagy egy barátunkkal játszhatunk osztott képernyőn karakterválasztó képernyőn nyomnia kell egy startot). Összesen 6 játékmód közül választhatunk, melyek közül a **DeathMatch, Team DeathMatch** és a **Capture the Flag** nem szorul magyarázatra.

A **Nali Slaughter**ben a Skaarj faj tradicionális vérsportját, a békés nalik lemészárlá orolhatjuk. A brutális sportszám bevezetését a a Liandri társaság eszközölte. A győzelem kulcsa természetesen a lemészárolt nalik száma, de a láthatatlan nalik pontot érnek. (Bármilyen ellenfélről is legyen szó, a láthatatlansággal a másik fél még valamennyire látható marad, csak átmenetileg nem lehet kijelölni.)

Az **Overdose** egy igen nehéz CTF jellegű játékmód. A pálya véletlenszerű pontjain megjelenő hér/ar radioaktív labdákat célba bevinni, hogy 6 pontot szerezzünk, de az ellenfelek lemészárlása is lehet 1-1 pontot jelent. Akárcsak a CTF-nél, is egy radar seg a tájékozódásban. A **Survival** körökre osztott deathmatch. Egy kör addig tart, amíg csak egyetlen harcos marad életben, majd kezdődik az újabb de persze lehet részpontokat szerezni.

Kérhetünk automatikus beállításokat is, de természetesen bármit beállíthatunk saját kezűleg is.

Max 8-an vehetünk részt egy mérkőzésen, a hiányzó játékosok pedig lehetnek botok. 15 irányítható karakter közül választhatunk, és különböző bot áll a rendelkezésünkre. Ezek nagy része még le van zárva, de hála a Midway-nek, olyan harcosokkal is találkoztam, mint az MK-s **Raiden**.

Mutators-ban olyan speciális beállításokat találunk, mint az egylövéses halál, dupla adrenalin s hogy csak egy-kettőt említsek a 27 opció közül.

A pályák 7 kategóriába lettek felosztva: kicsi (2-4 játékos), közepes (4-6 játékos), nagy (6-8 játékos), mobil, közelharc, klasszikus, és aréna. De választhatunk véletlenszerűen valamint van egy „saját" kategóriánk, ahova saját magunk állíthatunk pályákat. A mérkőzések a kiválasztott pályával kezdődnek, majd a ezután rögtön a következő pályára ugrik a kategórián belül, és a többi beállítást is lehet végezni a Pause menüben, nem kell állandóan visszamenni az Instant Action menübe bibelődni.

Az egyes pályák általában több kategóriába is beletartoznak, még is 25(!) különböző fetszetős pálya áll a rendelkezésünkre.

Ami pedig a játék system link opcióját illeti, sajnos nem állt rendelkezésemre második példány a játékból, de a másik Xbox-om, a linkkábelem seg át tudtam verni a gépet, pontosabban tudm lépni a system l menüjébe, még el indíthattam egy meccset. Természetesen itt is ugyanazok a lehetőségek várnak ránk, mint az Instant Actionnél. A grafika sem romlik a normál játékmódokhoz képest, amin nem is kell meglepődni, de az kifejezetten ritkaság számba megy, hogy játék system linken gépenként több játékost engedjen, és ráadásul még botokat is alkalmazzon. Maximum nyolcan vehetünk a küzdelmeken, a hiányzó játékosokat pedig hiánytalanul kipótolhatjuk botokkal.

Az online opciót sajnos semmiképpen sem tudtam kipróbálni, de az esetek döntő többségében belőle származtatják a system link opciót, tehát minden bizonnyal ugyanazok a lehetőségeink Xbox Live-on is. A grafika azonban elképzelhető, hogy romlik valamit. Egyébként Liquid korábban értesült a játékról, hogy online akár 10 játékost is támogat a stuff.

fő sztori- ugy z-ható 3-4 (főleg novice módban), és a valamivel nehezebb Challenges sem tart tovább egy hétnél, de akkor még mindig ott van a Tournaments mód. A karakterenként 150-200 mérkőzéshez minimum egy hét de inkább kettő. **Tehát még a hardcore játékosoknak legalább 4-6 hónap kellene, hogy a játék sztori módját teljesen végigjátsszák, és minden karaktert megszerezzenek, és akkor még mindig ott az árkád mód, meg a multiplay.**

A hangulatra lehet a legkevesebb panasz, pedig higgyétek az utóbbi időben egyáltalán nem voltam túl jó véleménnyel az Unreal játékokról. Ez az új rész azonban annyira összetett, és árkád feelingű, hogy hetekig képes lennék vele játszani, akár egyedül de főleg multiban (elsősorban a Beuval. :)

ÉRTÉKELÉS

A játék grafikája mindenképpen a legjobb X-es FPS-ek közé tartozik, minden folyamatos, csillog-villog, mindösszesen egy-két helyen tapasztaltam minimális szaggatást forduláskor, de ez még akkor sem volt feltűnő, amikor talmas nyílt terepen 8-an küzdöttünk egyszerre a pályán, tehát az akció soha nem lassul Arról nem is beszélve, hogy számtalan egyéb mozgó fetszetős grafikai elemet lálunk a pályán, pl. vízfelszín, lobogó zászló, tűz, felhők stb. Vega említette, hogy a játék nem olyan gyors, mint ahogy az a sorozatra jellemző. Szerintem pedig pont tökéletes a sebessége, mert most végre követhető is az ció menete, nem olyan őrült eszement, mint az előző UC-ben volt. Egyébként is lehetőség van speed használatára az adrenalin menüben. Már maga a menürendszer kialakítása is profi munkáról árulkodik, és az átvezető videók minősége szintén nagyon Ezek a bejátszások egyébként gyakran szünet nélkül folynak a játékba, és vissza. UC2 ráadásul még a nagyobb pályák előtt is nagyon kellemes alig 5-10 másodpercek töltési időkkel kényeztet minket.

A változatosan kellemes dallamok a filmes akciózenéktől a művészi stílusig terjednek. Ez utóbbi talán túlzás egy picit, az biztos, hogy a zene semmiképpen sem el a UC2 stílusától, hanem észrevétlenül részévé válik a játéknak.

A hangeffektekkel kapcsolatban sem találtam semmi kivetni valót. A fegyverek hangja passzol, és a DD 5.1-es kikeverés is nagyon precíz. A szétrobbanó húscafatok pl. jellegzetes placcsanással landolnak körülöttünk. A korábbi Unreal játékokhoz híven az ellenfeleink gyakran kómomkodnak vagy fenyegetőznek. Ezeket a „megnyilvánulásokat" persze is viszonozhatjuk.

irányítás és a játszhatóság rendkívül sikerült. Nagyszerűen lehet kombinálni a megszokott FPS játékmenetet a közelharcoknál jól bevált hack & slash küzdőstílus és a kijelölés használatával összetett, mégis rendkívül egyszerűen kezelhető játékkal van dolgunk. Az akrobatikus mutatványok könnyedén kivitelezhetőek. Egyébként ha bármi probléma lenne a sztori módban, bármikor lehet a küldetések előtt állítani a nehézségi szintet (kivéve a Challenges-ben).

VÉGSZÓ

Mint ahogy azt már a cikk elején is említettem, a Midway-nek és az Epic Games-nek végre sikerült az, ami a DC-s UT óta senkinek sem. **Képesek voltak egy igazi játéktermi feelingű tökéletes Unreal játékot alkotni, amely konzolosok számára (is) maximálisan élvezhető.**

Függetlenül a tartalomtól és a minőségtől, a következő opciókat szoktam elvárni egy játéktól: 16:9, DD 5.1 (PS2-ön/GC-n DPL II), PAL verzióban 60 Hz és teljes képernyő, élsimítás, kidolgozott egyjátékos mód és multiplay. Ez utóbbi támogassa az osztott képernyőt, a system linket, és az online módot is. Mindez inkább csak X-en szokott sülni, és ott is csak néhány játéknál. Na de, hogy mindezek teljesülése mellett a **system link**, **az online mód** gépenként több játékost is engedjen, és a játék használjon gépi játékosokat (vagy kooperatív módot), az eszméletlenül ritka. De az új Unreal Championship 2 pl. a Moto GP2 is) **kivétel nélkül megfelel ezen követelményeknek**. Hála a botoknak, így még ketten, vagy egyedül is baromi jó játszani. A Halo-ban botok hiánya miatt) pl. csak hárman, vagy többen érdemes deathmatch-elni.

Mindenesetre semmilyen téren nem tudok belekötni a játék hiszen rendkívül tartalmas, nagyon jól játszható, és nagyon hangulatos. Ezt többek között a rengeteg irányításbeli újításnak, és a sokkal sztorisabb jellegű bajnokságnak köszönhetjük. **Az Unreal Championship 2 jelenleg minden botos FPS királya**, és az FPS-eknél is van a dobogón, de stílusán ül mindenképpen kiérdemli a maximális 10-es pontszámot, amiről %-ig kezeskedem.

Krisztián rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem találtam meg a játék szépségeit olyan szinten, hogy tudjam írni Krisztián 10 pontját, sőt... Én kb. 8,5 pontot adnék neki, azt is csak a multi player miatt, számomra single playerben nem okozott különösebben átütő élményt.

MIDWAY / EPIC GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

kiváló
kiváló
kiváló
kiváló
kiváló

1-2 játékos
dd 5.1, 16:9, (2-8) system link, (1-10) xbox live

✓ rendkívül igényes, kidolgozott, tartalmas single és multi játékmódok
✗ szinte hibátlan

10 pont

MARIO PARTY 6

PARTIARCOKNAK



MENTSÜK MEG A NAPOT (VAGY A HOLDAT)

Rám sok mindent lehet mondani, de egyvalamit biztos nem: hogy ne szeretném Mario-t és az ő kis színes – zajos – élő – lélegző világát. Ami Mario, az nekem mind jöhet, legyen szó akár a Sunshine-ról, vagy épp a Mario is Missing elnevezésű SNES programról. Ezt ■ szabályt egyetlen egy kivétel erősíti: a Mario Party sorozat. Emlékszem még a 64-es részekre, teszteltem is Gamecube-on ■ 4-et, de valahogy sosem gyakorolták rám a kellő hatást, amitől hasra estem volna. Az MP5 aztán (szerencsére) elkerült engem: igaz ugyan, hogy közel egy éve teszteltük ■ Konzolban, de a cikket nem én, hanem a Grath követte el. A Nintendo viszont tartja magát az éves megjelenési határidőkhöz, úgyhogy itt figyel már ■ gépemben az új Mario Party, a hatos sorszámot viselő. Nézzük, miből próból megéldegélni.

A MP3-ra túlságosan nem emlékszem, 4-gyel pedig nem játszottam, úgyhogy maximum a csillagok állásából tudnám megállapítani, volt-e azokban sztori módusz. Akár volt, akár nem a hatodik részben van, és ennek ismertetésével indít a játék.

Vala tehát a Mario Party világa, ahol egyéb bokros teendők hiányában, éjt nappallá (ezt fontos!) téve mindenki csak partizik, és nagyon-nagyon jól érzi magát. Nappal Brighton (ő a Nap – így nagybetűvel) tüzes sugarai simogatják lágyan hőseink orcáját, éjjelente pedig Twilla (a Hold) finoman fátyolos fényénél hajtják álomra ■ kis buksijukat. Sajnos azonban minő veszedelem közeleg, ez a nagy hepening sem tartott örökké, aznap vége is szakadt, amikor Brighton megkérdezte égitest váltótársát: vajon melyikük ■ lenyűgözőbb? Mivel észérvekkel képtelenek voltak eldönteni, melyikük is ■ közkedveltebb, szépen egymás nem létező hajába kapaszkodtak, és nem eresztették azt. Szegény Mario-ék értetlenül álltak a probléma előtt, hiszen a társasjátékozáson, a számozott dobókocka felütésén, és a lépések megtételén kívül csak a mini-játékokhoz értettek. Végül aztán hosszas gondolkodási idő után Mario agyából kipattanni látszott az isteni szikra: döntsék ■l a vitát a Csillagok ereje. „Na ja, de hun' vannak ■ Csillagok?" – kérdezhetnénk joggal, hiszen az égen egyet sem látni belőlük? „Háááát... azokat meg kell nyerni ■ partikon!" – hangzana a válasz költői kérdésünkre, ha venné valaki ■ fáradságot, és válaszra méltatna minket. Szóval asszem' helyben vagyunk, témához érkeztünk, minden adott, van ok és cél, hogy akinek kedve tartja, az ismét nekiálljon partizni ■ nagy aranysárga Csillagokért.



HOLDHOROSZKÓP

A Mario Party földje kettészakadni látszik, és ezt jól prezentálja nekünk a menüpontokat szimbolizáló képernyő, hiszen baloldalán örök sötétség honol, és csak a Hold fénye világítja meg az alant elterülő világot. Jobboldalt pedig az örökké ragyogó Nap az úr, itt talán még huszonkét évente sincs sötétség. Eme kettőség határmezsgyéjén találjuk a Party módot (a kis gomba házban), és ■ Star Bankot (odafent ■ szélmalomban), baloldalt ■ Hold uralma alá tartozik ■ Mini-game mód (a gyümölcsfa az), és a beállítások (a két színes virágban). Brighton uralja a Solo módot (egy óceánjáró képében), és ■ Mic módot (amit egy bástya szimbolizál).

A játék beton kemény alappillére még mindig a Party Mode, ahol akár egyedül három gépi ellen, akár négyen egymás ellen, vagy kétfős csapatokba tömörülve, de szintén egymás ellen gengszterkedhetünk. Egyébként, ha valaki nem tudná, nekik elmondanám, hogy a Mario Party egy virtuális társasjáték. Kiválasztjuk ■ szereplőket, a nehézségi szintet a „táblát", amin játszani szeretnénk, és innentől kezdve ■ játék körvonalaiban átalakul ■ hagyományos társasjátékok mintájára. Körönként mindenkinek dobnia kell az egytől tízig számozott kockával (hogy ez miként lehetséges, ne engem kérdezzetek), amennyit dobtunk annyit léphetünk előre a mezőkön, amik különböző színűek, úgy mint: piros, zöld, kék, vagy esetleg speciális ikonok képeit láthatjuk rajtuk. A cél egyébként, hogy minél több nagy arany Csillagot, illetve kis arany érmét összeharácsoljunk. Ezeket általában vagy ■ játékmester Égitestek helyezik el a táblákon, vagy egymástól lophatunk, illetve vásárolhatunk, beválthatunk a kis érméinkre. Alapból egyébként mindenki tíz kis érmével kezd, aztán ebből kell gazdálkodnunk (kivéve, ha az elején valakinek handicapet állítottunk be): ha például piros mezőre lépünk, hárombajra hívhatjuk valamely játszótársunkat –, illetve Bowseres mezők, ahol általában Mini Bowserekkel kell különféle mini-játékokban helyt állnunk. Ezeknél mondjuk, nem árt, ha odakoncentrálunk, mivel vereség esetén általában megfelezik az aranykészletünket. Minden kör után egyébként akarva-akaratlanul részt kell vennünk egy mini-játékban is, természetesen nyereményekért. Ezek díjazása változó: van, amikor saját lövéből kell





tól el is búcsúzhatunk, ha viszont sima kék mezőn táborozunk le, három aranyérmével gazdagodunk. Speciális mezőknek számítanak az Orb mezők, ahol különféle gömböket szedhetünk fel, ezeknek ■ gömböknek kiemelt szerepük van a Mario Party 6-ban, hiszen egyfelől durva sok van belőlük, másfelől mindegyikük rendelkezik sajátos speciális tulajdonsággal. Van olyan, amitől háromszor dobhatunk, van, amitől fémtestűvé változunk, így a pályán található csapdák bennünk nem tesznek kárt, de van tüzes lövéstől elkezdve, csapda, teleport, szóval kismillió fajta, mindnek a leírását megtaláljátok a gépkönyvben. Vannak egyébként még kérdőjeles, „csoda ikonos" és kardos – amikre rálépve egyébként pár-



összedobni a nyereményösszeget, aztán a győztes szinte mindent visz, szerencsére annyira laza a játék, hogy ha nincs meg ■ kezdőtőkénk, akkor is nevezhetünk. A világok (táblák) egyébként vadi újak, és egész jópofa újítás, hogy háromkörönként megváltozik a napszak, ezzel együtt pedig átalakulnak a pályák nyomvonalai: a jeges pályán például egyes utakra jégtömbök fagynak éjszaka, Gadd professzor garázsában meg egyes pályarészek fordulnak át, ezzel teljesen megváltoztatva ■ tábla alaprajzát. Pluszban minden pályának vannak saját kis jellegzetes csapdái, vagy bonuszai, van, ahol egy hógolyó lök minket vissza ■ pálya elejére, máshol speciális gömböket kotyvaszthatunk magunknak, megint máshol lefizethetünk egy – a más Mario játékokból jól ismert láncos gömbkutyát – Chompot, hogy ugráljon végig velünk a pályán, ráadásul, akire így rálépünk, egy Csillaggal rögtön szegényebb ■ lesz.

Grafikailag egyébként a játék sokat nem változott, szinte még mindig az N64-es szinten mozog ■ megjelenítés, ugyanez igaz a hangokra is. Ami minden részben meghozza az újdonság varázsát, az a megszámolhatatlanul sok mini-játék. Na persze, azért mégsem megszámolhatatlan, hiszen bárki megszámolhatja a gépkönyvben, én magam is megtettem, és nyolcvankettőig jutottam, mire ■ végére értem, ami azért impozáns mennyiség. Természetes, hogy megint vannak kettő a kettő elleni, három az egy elleni, és mindenki-mindenki elleni játékok. Külön kategóriákba is sorolja őket a gép, úgy mint: Battle, Duel, Donkey Kong, Bowser, Rare, Mic, Lucky játékok. Azt nem tudom, hogy ebből pontosan mennyi az új, de igen keveset találtam benne, amivel igazán jól szórakoztunk volna, pedig a változatosságra nem panaszkodhatunk: füvet nyírhatunk, verekedhetünk, ugrálhatunk, szellemeket terelgethetünk, kidobózhatunk, hógolyózhatunk, vannak ügyességi ugrálós részek, meg egy csomó, ami most így hirtelen nem jut az eszembe. Egész jópofa például, amikor állatokat megmintázó járművekkel kell átvergődnünk a célon. Van egy elég idegesítő csoportjuk is ■ mini-játékoknak, arról beszélek, amikor tényleg csak a vakszerencsén múlik, hogy nyerünk, vagy veszítünk. Ilyen például, amikor találomra kell egy indát kiválasztani a három közül, de csak az egyikkel lehet platformra átlengeni, vagy amikor négy fát úgy megkavarnak, hogy azt rutinos „itt a piros, hol a piros" versenyzők sem bírnák követni, majd találomra kell kiválasztani a szerintünk legmagasabbat. Egyes mini-játékok egyébként vagy csak nappal, vagy csak éjjel játszhatóak.

A Solo mód az egyjátékos mód, itt egészen más típusú pályákon kell egyedül játszani, és mások ■ mezők, a szabályok. Ez ■ játékmód leginkább azt a célt szolgálja, hogy ■ sok kérdőjeles mini-játékot megnyissuk, és elérhetővé tegyük ■ többi játékmódban is, mint például ■ Mini-game módban, ahol ezeket újrajátszhatjuk, sőt egyfajta Tour bajnokság sorozatban is kipróbálhatjuk magunkat. Mindenképp megemlítésre érdemes még, egy-egy parti megnyerése utáni díjeső, hiszen nem csak ez elsőt jutalmazza és értékeli ■ gép, de különböző kategóriákban is győztes hirdet, mint például, ■ legtöbb mini-játékot nyert versenyző stb.

A Star Bankban a Csillagainkért vásárolhatunk értékes és hasznos, vagy haszontalan, de titkos dolgokat. Többek között itt nyithatjuk meg az egyébként alapból zárolt utolsó szereplőt is: Toad női megfelelőjét. Mindenesetre jó sok Csillagra lesz szükségünk, ha mindent egyes cuccot magunkénak szeretnénk tudni.

AZ ISTEN HANGJA

A játék jó vaskos dobozzal került forgalomba, ennek oka, hogy alapban jár hozzá egy Gamecube-os mikrofon is. Az egyszerű, de mégis dizájnos szerkezetet a memóriakártya porton keresztül csatlakoztathatjuk ■ géphez, és találunk rajta egy kis zöld gombot is, amit lenyomva kell tartani beszéd közben. A mikrofon használata természetesen vadonatúj mini-játékok garmadáját hozza magával, csak sajnos ezek minősége, és élvezeti értéke erősen megkérdőjelezhető. Volt egy csoport, amit második mikrofon hiányában ki sem tudtam próbálni (egyfajta kvízjátéknak nézett ki). Külön kategóriát képviselnek ■ futóversenyek, ahol mindenféle akadályokkal tarkított pályákon kell beérnünk ■ célba. Vannak természetesen hagyományos mikrofonos mini játékok is, az egyikben például kis figurákat irányítva kell bombákat és rakétákat aktiválnunk, megint másikban pedig... na mindegy, van jó pár fajta. A játékokban egyébként előre meghatározott szavakat kell belekiabálnunk a mikrofonba, futásnál például, egyre gyorsabban kell ■ „run" szócskát ismételni, ha ugrani akarunk, akkor „jump"-ot kell kiáltani, és így tovább, játéktól függően bővül a mikrofon, és a játék által felismert szavak repertoárja. Van, amelyekben ■ számokat kell jól variálni, megint máshol az angol gyümölcsnevekkel kell tisztában lennünk. Sajnos a mikrofon nem túl megbízható, sokszor késik, vagy fel sem ismeri ■ szavakat (vagy csak a kiejtésemmel volt gond?), és egyébként sem nagy mulatság belekiabálni ■ szobába, hogy banana, one, two, meg strawberry, move up. Na, de majd a Mario Party 7-ben biztos alaposabban, ötletesebben kidolgozzák ezt ■ rendszert, bár hozzáteszem, engem az ilyen mulatságok csakis magyar nyelven érdekelnének, amire meg vajmi kevés az esély, ha csak hirtelen nem értékesítenek a kis és nagykereskedők néhány millió gépet kis hazánkban. (Habár most, hogy meg lehet buherálni ■ gépet, talán beindul valami ■ GC-s piacon is...)









A NAP VÉGE

Mit is mondhatnék zárszóként? A Mario Party 6 követi ■ tradíciókat, azaz szinte ugyanazt kapjuk, mint az előző részekben: néhány új táblát, rengeteg új mini-játékot, de az alapok maradtak változatlanok. Funkcionális grafika, prüntyögős hangok és zenék. Akik tehát idáig sem szerették ■ sorozatot, azokat ez a rész sem fogja maga mellé állítani, akik viszont, minden eddigi részt beszereztek, azok ezzel is jól fognak szórakozni, ráadásul ingyen jár hozzá egy mikrofon is, amit remélhetőleg egyéb GC-s játékok is használni fognak. Számomra még mindig nem elég pörgős a játékmenet, és a mini-játékok nagy része is „ölég gágyi", szerintem. Na persze elég kemény meló lehet minden évben újra és újra hetven-nyolcvan mini-játék kiagyalása. Megpróbáltuk mi hatványozni az élvezeteket, sikerült is három kontrollert összeguberálni, de valahogy úgy sem lett az igazi, és bár elismerem, hogy a széria, ha kis mértékben is de, de folyamatos evolúción esett át, nekem valahogy egyre laposabbnak tűnnek az új részek, talán ■ korom miatt... ki tudja. Viszont ne felejtsem el felírni valahová egy .txt fájlba, hogy valamelyik későbbi része (6-7-8?) mindenképp beszerzendő, hiszen amikor ■ srácom majd először hozza haza az óvodából ■ pajtásait, lehet, hogy ők jól szórakoznak majd egy ilyen virtuális társasjátékkal.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BESZÓL!

Ne aggódj, lesz Mario Party az új Nintendo gépre is... és Mario Kart is lesz.

MARIO PARTY 6

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

[illegible]	közepes
játszhatóság	jó
szavatosság	jó
zene / hang	közepes
hangulat	közepes

1-4 játékos, 5 blokk, mikrofon, dpl II

✔ néhány új mini-játék, mikrofon
✕ valahogy nem az igazi

6.5 pont





VEGYTISZTA PLATFORMJÁTÉK

MÚLT ÉS JÖVŐ TALÁLKOZÁSÁBAN

Több mint nyolc év telt el azóta, hogy Nintendo 64-re megjelent minden idők egyik legjobb platformjátéka, a Super Mario 64. Nagyságát olyanoknak is illik elismerni, akik nem kedvelik Mario-t, vagy magát a stílust. Mivel a Nintendo előző kézi konzolján jellemző volt, hogy a régi NES-es és SNES-es Mario játékok mindegyikét átírják, így senkinek nem okozott különösebb meglepetést az, hogy a DS egyik nyitócíme az N64-es port lett. Ilyenkor persze lehet húzni a szánkat, hogy miért nem készítenek új játékokat, de ez a döntés kivételesen nagyon jó volt, ha minden átirat ilyen minőségű lenne, nem kellene siránkoznunk. Arról nem is beszélve, hogy nyolc év nagy idő, és sok új játékos ismerhet most meg egy olyan nagy klasszikust, ami valamilyen okból kimaradt annak idején.

A neten folyamatosan vitatkoznak több fórumon is, hogy grafikailag többet nyújt-e a DS verzió elődjénél, én személy szerint úgy gondolom, hogy a vita felesleges. Egyrészt kis képernyőn egészen máshogy mutat minden, mint a TV-n, másrészt tessék csak megnézni az „új" Rayman-t elrettentő példaként, annak az eredetije három évvel a Mario után jelent meg, nem is voltak vele különösebb problémák, ellentétben a DS átirattal, amire a borzasztó jelző elég visszafogottnak számít – na ott látszik a különbség.

CSILLAGOK, CSILLAGOK

Peach meghívja kastélyába Mario-t, Luigi-t és Wario-t, akik elfogadva az invitálást meg is érkeznek a helyszínre, hogy aztán a kapun belépve el is tűnjenek. Kiderül, hogy Bowser is látogatást tett az épületben – pedig nem is volt meghívva –, és ha már ott járt, foglyul is ejtett mindenkit. Az épület tetején békésen szundikáló Yoshi egy idő után elkezd aggódni hőseinkért, és úgy dönt, ő is beljebb trappol.

Itt most álljunk meg egy pillanatra. Nehéz szavakba önteni azt, hogy egy átlagos játék történetéhez hogyan viszonyul a minőség szempontjából a Mario 64, talán nem járunk messze a valóságtól, ha azt feltételezzük, hogy egy négy éves gyerek ennél fantáziadúsabb sztorit képes kitalálni... Erre visszakézből azt válaszolják a Mario-fanok, hogy egy platformjátékba nem kell történeti vonal. Ez a megállapítás '96-ban még hellyel-közzel megállta ■ helyét, manapság azonban már





egy kicsit kevés. Persze ez sem változtat semmit azon, hogy a játszhatósággal minden rendben van.

A kastély szobáiban a falon lévő festményeken keresztül tudunk a különböző világokba eljutni. Ezek mindegyike egy külön pálya, ahol a fő feladatunk a sárga csillagok gyűjtögetése lesz. Az alsó képernyőn láthatjuk felülnézetből a térképet, ami alapján elég kicsinek tűnik minden szakasz, de a kiváló pályatervezésnek köszönhetően végig olyan érzésünk van, hogy pontosan olyan hosszú minden szint, amilyennek lennie kell. A tipikus ugrálós platformszakaszok egyhangúságát (már ha van nekik olyanjuk) rendre megtörik olyan pályák, ahol egészen más környezetbe kerülünk, pl. a víz alatt kell búvárkodnunk vagy egy hosszú, kanyargós szakaszon kell lesiklanunk.

Egyszerre mindig csak egy csillagot szerezhetünk meg, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy pályánként csak egyet találunk, akad, ahol hét darab is van. Ezek mindegyike teljesen más módszerrel szerezhető meg, ilyen lehet a főellenfél legyőzése, egy küldetés teljesítése, egy rejtett pályaszakasz megtalálása vagy a szintenkénti nyolc drágakő mindegyikének megtalálása. Az esetek többségében nem kapunk segítséget azzal kapcsolatban, hogy a nehezen megszerezhető csillagokhoz milyen út vezet, így sokszor fordul elő az, hogy kemény agymunkával próbálunk rájönni arra, hogy melyik út vezet el célunkhoz.

A csillagoknak nem csak a gyűjtőszenvedély miatt van jelentősége, hanem bizonyos ajtókat is csak úgy tudunk kinyitni a kastélyban, ha rendelkezünk eme tárgyból megfelelő mennyiséggel. Yoshin kívül a három hőst is megnyithatjuk természetesen, a későbbiek során bármikor tudunk váltani közöttük. Nagy különbség egyébként nincs a képességeikben, bár Wario pl. nagyobbat üt és Mario képes Perzsia hercegének mintájára több falat felhasználva magasra ugrani. Támadásban Yoshi a nyelvét tudja használni, és képes az ellenfelek lenyelésére, megemésztésére és kitojására, a végterméket pedig hozzá tudja vágni bárkihez. Még mondja valaki, hogy a japánok nem perverzek... A többiek közelharcban jeleskednek, de egyébként az irányítás nagyon jól ki van dolgozva, és rendkívül sokfajta mozgás kivitelezésére képes mindenki.

Az eredeti játékhoz képest egyébként harminccal több, összesen százötven csillagot tudunk összegyűjteni, és hogy mennyire érdemes 100%-ra kipörgetni ■ Mario-t, azt mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy ha az összeset megszereztük, akkor a kastély egy eldugott pincehelyiségében meg tudjuk nyitni Reggie-t is játszható karakterként!

Nem csak a csillagok, hanem ■ pályák száma is nőtt, bár általánosságban elmondható, hogy az új szakaszok rövidebbek, mint az eredetik, ennek ellenére örömteli, hogy nem egy az egyben készítették el az átiratot, hanem hozzá is tettek az alapműhöz.

MINIBEN IS NAGY

Ahogy haladunk előre a kastélyban, egyre több minijátékot tudunk megnyitni az alapból elérhető nyolc darabhoz. Hogy ezekhez hozzáférhessük, nyuszikat kell a kertben fogdosni. **(Összefogdosni vagy megfogdosni? Martin :)**

Összességében elmondható, hogy elég jól sikerültek ezek, volt közötte olyan, amivel egymagában több órát töltöttem el (nagy kedvencem a „Wanted"), amennyiben önállóan csak ezeket adták volna ki, még úgyis érne ■ játék legalább 5 pontot. Nyilvánvalóan ezeket lehetett ■ legjobban optimalizálni az érintőképernyőhöz, de az alapjátékkal kapcsolatban sem lehet okunk panaszra, ugyanis ■ Mario 64 egész egyszerűen mindennel jól irányítható. Én felváltva használtam a stylus-t és a D-padet a mozgásra, előbbit ■ játék nagy részében, míg utóbbit az olyan helyeken, ahol lassú és precíz mozgásra volt szükség (pl. egy vékony pallón való átkelés). Megint csak a Rayman DS-t tudnám ellenpéldaként felhozni, ahol a cerkával egyáltalán nem vagyunk képesek ilyen korrekt irányításra, olyan érzése van az embernek, mintha a Mario-ban egy teljesen más érzékenységgel rendelkező képernyőt karistolnánk. Sajnos még így sincs olyan jó az irányítás, mint az eredeti, N64-es verzió esetében volt, de az új hardveren még így is az egyik legjobb pillanatnyilag.

Nagy pozitívumnak tartom azt is, hogy úgy játszhatunk negyedmagunkkal multiban, hogy ahhoz elég egy darab játék – na persze a négy gépet nem spórolhatjuk meg.

Nem rajongok azért, ha egy cég minimális befektetéssel duplán akar pénzt csinálni egy olyan játékból, ami annak idején jól fogyott. A Mario DS azonban nagyszerű példa arra, hogyan kell egy jól sikerült átiratot elkészíteni úgy, hogy az ne tűnjön erőltetettnek, és hogyan kell annyi extrával megtölteni, hogy ne csak az új játékosok, hanem az eredeti rajongók is kipróbálják (azért bízzunk abban, hogy lesz DS-re egy vadonatúj Mario cím is valamikor...).

Komolyabb problémát nem is tudnánk említeni vele kapcsolatban, ■ nyitócímek közül a „kötelezően megvásárlandó háromban" van.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

[illegible]

SUPER MARIO 64 DS

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos

✔ minden idők legjobb platformjátéka némi ráncfelvarrással

■ semmi komolyabb hibája nincs

9 pont







A SZERELEM EREJE

Néhány hónappal ezelőtt kicsit félve vettem ■ kezembe a Feel the Magic névre hallgató játékot (a Project Rub amerikai címe), ugyanis csak annyit láttam, hogy cimborám a pálcikával agyonveri és szétsatírozza a képernyőt, aztán fújás helyett leköpi, sőt, még ordibál is rá egy izmosat. Atyavilág, szét ne essen, mondom magamban, én inkább csak módjával simizem, nehogy rám legyen fogva, ha kilyukad az érintőképernyő. Aggodalmam szerencsére alaptalan volt, strapabíró kis dög a DS, olyan masszív, hogy alázhatjuk bátran, sőt, a PR-ban egy erotikus női hang rendszeresen erre is biztat (na jó, hazudtam, nem erre, de ettől függetlenül nyugodtan döfködjük, dörzsöljük, simogassuk, fújogassuk, ha elég perverzek vagyunk, még meg is nyalhatjuk). Bele is vetettem magamat az érdekes szerelmi történet kellős közepébe, hogy aztán három óra múlva úgy kelljen kitépni a kezemből ■ DS-t. Na kérem szépen. A DS-szel szembeni kezdeti fanyalgásom ezen az estén múlt el, annyira megfogott ■ játék és az érdekes feladványok hangulata. Olyan régen nem éreztem azt, hogy ■ Sega-nak jár egy képzeletbeli piros pont, most végre bebizonyították, hogy van még bennük kraft, csak mostanában gyakran rejtegetik.

Hogyan jön ide ■ szerelem ereje? Na igen, ■ legfurcsább az egészben a sztori, amit ■ játék köré kerekítettek. Hősünk, aki egyszerű, mindennapi figura, egyik nap meglátja élete szerelmét, és az a bizonyos nyílvessző olyan sebességgel üti át ■ szívét, mint maki a papírzsepit. Egyből a nyomába is ered, hogy buktatók tucatjain átvergődve végül megkapja azt, ami jogosan jár neki (a Game Over feliratot). Természetesen ■ minijátékoknak – merthogy azokból áll össze ez a szép kerek egész – alá van rendelve ■ hol mókás, hol irreális sztori (szegény lányt vagy ■ tengeri szörny, vagy egy kövér punk, vagy száz bika akarja magáénak – vonzhatja ■ bajt, hiszen egész egyszerűen mindig megtalálja őt). Igazság szerint ■ képregényszerű formában elmondott mese azt a célt szolgálja, hogy a teljesen különböző feladatok ne csak egymás után kövessék egymást, hanem legyen valami, ami összeköti őket.

PÁLCÁVAL, MINT A KÍNAIAK

Az egész olyan, mint egy kínai étterem „öccsó", ámde annál ízletesebb étele. Beledobálnak mindent, a végére talán a szakács se tudja, hogy miket, hogy aztán az egész az asztalra kerülve egyszerre legyen ízletes, csípős és édes (aki nem szereti ■ kínai konyhát, az képzeljen más nemzetet ■ hasonlatba). Elképzeltem, hogyan zajlott a fejlesztés: sorba vették, hogy mire képes a DS, és mindenre megpróbáltak több élvezetes minijátékot írni. A hagyományos gombok maradtak csak ki, ezek valószínűleg pont konvencionális jellegük miatt nem ihlették meg a kreatív-csapatot. Ezen kívül azonban minden benne van ■ Project Rubban, amit elvárhatunk. Az esetek többségében a ceruzát fogjuk használni, legyen szó reflexeinket igénybe vevő szurkálásról (a már említett száz bika levadászása), finom simogatásról (szerelmünk testéről ■ piszok letisztogatása), erős dörzsölésről (a homokban elrejtett tárgyak kiszabadítása), vagy finom vonalvezetésről (az egykerekű biciklivel való egyensúlyozás ■ kötélen). Ezek az egyszerűbb feladatok, de akadnak jóval összetettebbek is, amikor nem csupán repetitív feladatokat kell elvégeznünk. Ezek többsége „főellenfeles" pálya, ahol pl. egyszerre kell vezetnünk egy autót, kerülgetni ■ többieket, felszedni az úton szaladgáló félkegyelműeket, majd egy gigantikus csúzliból kilőni őket ■ főgonoszra. Itt kérem szépen súlyosan elmebeteg ötletek sorakoznak egymás után, nem is lehetne ezek után negatív véleményünk az egészről. Néha megfáradt csuklónkat ■ pihentethetjük, ilyenkor kerül elő ■ szánk. Nem beszélni kell a géphez („lécci, ugord át, naaa"), azért ennyi■ nem gáz a helyzet, sőt, egyelőre a technikai fejlődés sem olyan mértékű, hogy hangutasításokkal működjön bármilyen kézi konzol is. Az érintőképernyőt azonban úgy alakították ki ■ Nintendónál, hogy érzékenységével akár az erősebb levegőáramlatokat is képes legyen érzékelni. Mi következik ebből? A fújás. (Japánban már kapható ■ Police DS, mellyel ■ yardok járják Tokió éjszakáit és az összes autóst leállítják, hogy fújják csak meg ■ gépet, mindjárt kiderül, nem ivott-e a sofőr. :) Nekünk keveseb-bel is be kell érni, ilyen ■ gyertyák elfújása vagy ■ hajók vitorlájának való lendületadás. Érdekes, hogy nem három centiről érdemes full-tüdővel megfújni ■ képernyőt, hanem tizenötről, érzéssel. Korrekt, na. A legjobbat akkor nevettem, amikor a pöttynyit elbambuló leányzónak kell kiabálni. Minő véletlen, egy önjelölt zenekar is megjelenik a színen, akik egyre nagyobb hangzavart produkálnak, és mivel ez nem ■ „csapd le péklapáttal az ellenfeleket" pálya, így nem marad más, mint ráüvölteni ■ gépre. És működik. Itt nyilvánvaló a csalás, hiszen nem ■ hangot, hanem ■ szánkból előtörő levegőt érzékeli a DS (és mint ilyen, átverhető), de én azért tisztességesen ráordítottam a készülékre, biztos ami biztos.





A HÓDÍTÁS

Alapfokú csajozási útmutatót is kapunk bonuszként, ami jelen esetben azt jelenti, hogy amennyiben jól teljesítünk, szeretni fognak minket, amennyiben nem, jön a kövér punk inkább. Több szakasz■ van osztva ■ játék, ezek az egypályástól a háromszintesig váltakoznak. Ahol csak egy nagy feladatot kell megoldanunk, ott tiszta sor, hogy mit kell tennünk, vagy sikerül, vagy nem. Ahol három különböző kihívással is találkozunk, ott kétféleképpen mérik a teljesítményünket. Egyrészt meg kell csinálni legalább egyszer mindet. Ez könnyűnek tűnik, pedig néha nem az. Vicces volt, hogy újrajátszva az egészet elakadtam ■ harmadik pályánál, és valahogy sehogyan sem sikerült továbbhaladni. Mit lehet ilyenkor tenni? Próbálkozni, na meg káromkodni. Higgyétek el, hogy utóbbi rendkívül szerves része a játékos kultúrának, e nélkül nem is igazi gamer senki. (Megpróbáltam többször megmagyarázni ■ menyasszonyomnak is, hogy ■ padlónak csapott kontroller és az 50 méterre élő szomszédok éjszakai felkeltése természetes, mégis elhagyott. Hol hibázhattam?) **(Rossz voltál az ágyban, ott. Martin :)** Lányunk szíve száz egységből áll, ezt tele kell töltenünk. Ha sikerül egy pályát letudni, nő a telítettség, ha nem jön össze, csökken. Minuszba szerencsére nem megy, ■ továbbhaladás másik kulcsa, hogy elérjük ■ száz egységet. Ha hibázunk, akkor ■ csökkenés miatt valahol többször is kell próbálkoznunk, így a káromkodások száma egyben a szavatosság értékmérőjévé avanzsál, ami szintúgy elégedettségre ad okot. Nem hiszem, hogy titkot árulok el azzal, hogy az utolsó minijáték után nem lesz drámai befejezés, csupán szimpla beteljesült szerelem, Reggie sem írhatott volna romantikusabb marketing tervet...

JELENLEG EZ AZ ETALON

Véleményem szerint ■ mostani kínálatból a Project Rubot érdemes ■ leginkább megvenni. Megvan benne minden, ami miatt az ember DS-t vesz, ráadásként egy kicsit elrepít egy másik világba – és itt most a játékélményre tessék gondolni, ne ■ történetre. Minden ezt a célt szolgálja: a művészieskedő (ám korántsem zavaró), képregényszerű átvezető-grafika, ■ világ legidegesítőbb zenéje, ami már annyira rossz, hogy fél óra után elhatározzuk, hogy felvesszük mp3-ra és replay-en játsszuk egész nap, és amiről az egész cikk szól: „A" játék. Meggyőződésem, hogy a rengeteg különböző úton elinduló DS-játékfejlesztésnek ez lehet a leggyümölcsözőbb ága (ez annyira szép képzavar, hogy inkább ki sem törlöm), én mindenesetre ■ legkisebb lelkiismeret-furdalás nélkül ki merem jelenteni: most *ő* ■ *legjobb* ■ *gépen*. És tudjátok mi ■ legszebb? Hogy rengeteget lehet még fejlődni, így akár szép jövő elé is nézhetünk.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom osztani Vega lelkesedését. Sőt, tovább megyek, ijesztő számomra az, a amit ír. Ha egy vadi új, épp hogy csak megjelent gépen egy ilyen fújós-karcolgatós-ordibálós über-rétegjáték a legjobb vétel, akkor ott valami nagyon nincs rendben... vagy a géppel, vagy a játékokkal!

PROJECT RUB

SONIC TEAM / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✔ na valami ilyesmire vártunk...
■ ahogy a kézikonzolokra megjelenő játékok nagy része, ez is hamar véget ér

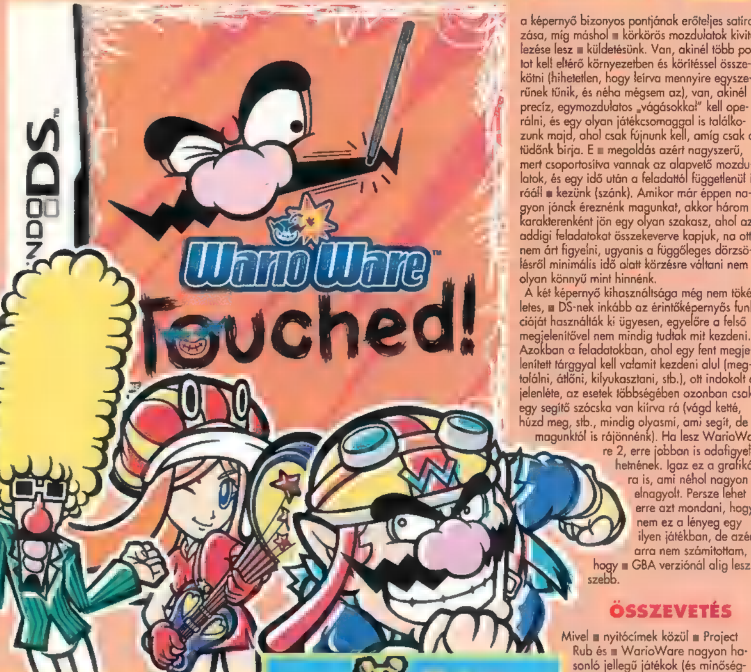
9 pont

WARIO ISMÉT ODATESZI MAGÁT

A mai napig megmagyarázhatatlan számomra, hogy mitől sikerült olyan jól a két évvel ezelőtt megjelent Gameboy Advance-os Warioware. Én, aki addig szökőévenként egyszer vettem kezembe kézi konzolt, a róla készült 576-os cikk olvastán ellenállhatatlan vágyat éreztem, hogy vegyek egy SP-t. Nem bántam meg, bár még mindig nem tudtam megfejteni, hogy láncba fűzött öt másodperces minijátékok sorozata mitől képes ilyen kegyetlenül büntetni, pláne úgy, hogy az esetek többségében összesen egy darab (!) gomb szükséges az irányításához. Ilyenkor az ember nem tud mit tenni, széttárja a karját, és bedobja a mágikus szavakat, majd azok elmagyaráznak mindent maguktól: ■ maga egyszerűségében is *tökéletes* játszhatóság. A Gamecube-os verzióval nem játszottam, de látatlanban is hiszek Csipinek, hogy nem sikerült olyan jól, a téma adja magát, hogy csak kézi konzolokra készítsék el, a mögötte álló koncepció egész egyszerűen nem működik „nagyban".

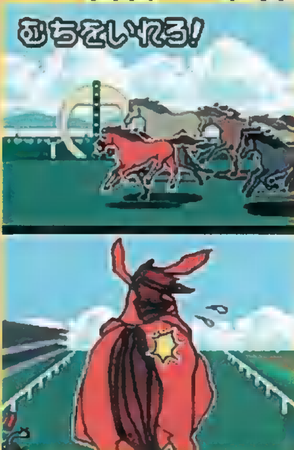
A DS-ről első alkalommal hallva rögtön eszembe jutott, hogy micsoda pompa is lenne a lehetőségeit kihasználva egy Warioware-rel játszani, de azt álmodni sem mertem, hogy nyitócím lesz.

Aki esetleg nem ismeri a játék felmenőit közelebbről, azok próbáljanak elképzelni olyan minijátékokat, ahol öt másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy rájöjjünk, mit kell csinálnunk (enyhe túlzással egyben észjáték is a Wario, nagyon ott kell lenni fejben, hogy a rendelkezésre álló minimális idő alatt ■ majd kétszáz játékból felismerjük, éppen melyikhez van szerencsénk, és meg is oldjuk azt). A feladatok kínosan egyszerűek, azonban ez nem jelenti azt, hogy könnyűek is lennének, hiszen egyre gyorsul a tempó, és az első körben egyszerű kivitelezésük egyre nehezebbnek bizonyul, amikor ugyanannyi idő alatt pl. nem egy, hanem három leeső tárgyat kell elkapni. Korábban nagyon sok volt a régi NES játékból kiemelt „ötmásodperces", most azonban kihasználva a DS nyújtotta előnyöket, leginkább vadonatúj feladatokkal találkozunk.



NEM MINI A JÁTÉK

Röviden nézzük ■ számok tükrében, mire számíthatunk. Tíz különböző karaktert nyithatunk meg, mindnek van kb. húsz saját minijátéka és egy „boss" küzdelme. Nem érdemes végigszaladni a játékon, helyette inkább ajánlott összegyűjteni mindent, amit csak tudunk. Az Album képernyőn láthatjuk, hogy kinél melyik az a minijáték, amivel még soha nem játszottunk, érdemes karakterenként legalább annyi energiát beleölni, hogy ezek mind meglegyenek és emellé legalább 30 pontot is fel tudjunk mutatni. Ez azért fontos, mert ajándék jár értük, ezek lehetnek további minijátékok, vagy egyszerűen csak olyan demonstrációk, amelyek a gép lehetőségeit mutatják be különböző formában (azért ■ visszaszámlálós óra erős volt – bár tény, hogy ezeknek nem feltétlenül a praktikusság ■ céljuk). Hivatalosan akkor léphetünk tovább egyik karakterről a másikra, ha megoldottuk a kb. tucatnyi feladvány után jövő boss-fightot, mely természetesen nem öt másodperces, és az esetek többségében összetettebb rövidebb társainál. Amennyiben elsőként próbálkozunk ■ karakterrel, itt nem is lesz lehetőségünk a boss-fight után folytatni, akkor megkapjuk az animációkat, amelyek továbbgördítik a történetet, és mehetünk a megnyitott új karakterre tovább. Azonban még egyszer javaslom, ne rohanjunk, inkább néhányszor játsszunk mindig azokkal, akiknek a történetével végeztünk, hiszen egy kör alatt nem igazán láttunk még semmit, és túl sok nehézségbe sem ütközünk. Ha valakivel újrapróbálkozunk, akkor az első boss-fight nem jelenti ■ végállomást, sőt: imádkozunk, hogy túllegyünk rajta, ugyanis csak ezek után lehet életet szerezni, egy darabot. Közben egyre gyorsul a feladatok sebessége (magyarul ■ rendelkezésre álló rövid idő alatt egyre több mindennel kell foglalkoznunk) és ha ez nem lenne elég, még nehezedik is. A korábban említett öt másodperc egyébként nem mindenhol jellemző, ■ játék összetettebbé válásával nyilván érezték ■ készítők is, hogy nem minden esetben lesz elég, így gyanítom – nem mértem –, hogy néhol van ez az idő tíz is.





MI FÉR BELE ÖT-TÍZ MÁSODPERCBE?

A minijátékok csoportosítva vannak, és ez is nagyon jó ötlet, ugyanis ■ párosítás alapja az, hogy a stylus-szal alapvetően milyen mozdulatot kell kiviteleznünk ahhoz, hogy továbbléphessünk. Wario-val, aki az első szereplő, megismerjük az alapvető mozdulatokat, utána azonban mindenkinél mást kell használni. Van, ahol a képernyő bizonyos pontjának erőteljes satírozása, míg máshol ■ körkörös mozdulatok kivitelezése lesz ■ küldetésünk. Van, akinél több pontot kell eltérő környezetben és körítéssel összekötni (hihetetlen, hogy leírva mennyire egyszerűnek tűnik, és néha mégsem az), van, akinél precíz, egymozdulatos „vágásokkal" kell operálni, és egy olyan játékcsomaggal is találkozunk majd, ahol csak fújnunk kell, amíg csak a tüdőnk bírja. E ■ megoldás azért nagyszerű, mert csoportosítva vannak az alapvető mozdulatok, és egy idő után a feladattól függetlenül is ráál! ■ kezünk (szánk). Amikor már éppen nagyon jónak éreznénk magunkat, akkor három karakterenként jön egy olyan szakasz, ahol az addigi feladatokat összekeverve kapjuk, na ott nem árt figyelni, ugyanis a függőleges dörzsölésről minimális idő alatt körzésre váltani nem is olyan könnyű mint hinnénk.

A két képernyő kihasználtsága még nem tökéletes, ■ DS-nek inkább az érintőképernyős funkcióját használták ki ügyesen, egyelőre a felső megjelenítővel nem mindig tudtak mit kezdeni. Azokban a feladatokban, ahol egy fent megjelenített tárggyal kell valamit kezdeni alul (megtalálni, átlőni, kilyukasztani, stb.), ott indokolt a jelenléte, az esetek többségében azonban csak egy segítő szócska van kiírva rá (vágd ketté, húzd meg, stb., mindig olyasmi, ami segít, de magunktól is rájönnénk). Ha lesz WarioWare 2, erre jobban is odafigyelhetnének. Igaz ez a grafikára is, ami néhol nagyon elnagyolt. Persze lehet erre azt mondani, hogy nem ez a lényeg egy ilyen játékban, de azért arra nem számítottam, hogy ■ GBA verziónál alig lesz szebb.

ÖSSZEVETÉS

Mivel ■ nyitócímek közül ■ Project Rub és ■ WarioWare nagyon hasonló jellegű játékok (és minőségben is kilógnak ■ legtöbb cím közül), így mindenképpen érdemes őket összehasonlítani. A PR jóval rövidebb, ugyanakkor az elvont stílusú grafika és ■ sokkal összetettebb feladatok egyenrangú ellenféllé teszik a majd kétszáz minijátékot felvonultató WW-el szemben, ami egyébként jóval könnyebb is. Én pontszámban nem tudok különbséget tenni közöttük, mind a kettő nagyon jó, kicsit félek is tőle, hogy annyi ötletet lőttek le ebben a két játékban, hogy ■ későbbiekben nehéz lesz majd újat nyújtaniuk a készítőknek. Bennük van mindaz, ami megkülönbözteti ezt a gépet a GBA-tól és a későbbi PSP-től, ami egyedivé teheti ■ játékokat és egy egészen új piac teremtését is garantálhatja a Nintendónak. Segítségükkel olyan emberek kaphatnak kedvet a kézi konzolokhoz, akik korábban egyáltalán nem, vagy csak keveset játszottak. Nálam kiérdemelte a kilenc pontot, ezért azzal tisztelgek neki, hogy ez lesz az egyetlen cikk, amibe Reggie-ről most nem írok semmit. :)

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Úgy tűnik, ez a játék abszolút kimeríti azt a fogalomkört, amire a kézi konzolokat eredetileg szánták: 5 perc játék utazás közben, buszon, metrón, bárhol, aztán mehetsz tovább a dolgodra!

WARIOWARE TOUCHED!

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

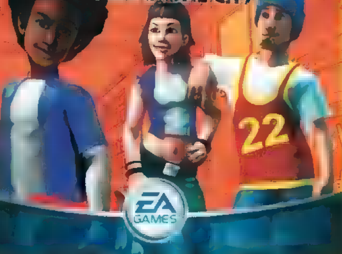
1 Játékos

✔ a játszhatósága ezúttal is meglepett, egyszerűen nem lehet letenni

✕ grafikailag nem sokat javult és ■ fenti képernyőt sem használja még ki tökéletesen

9 pont

MEGINT EGY PORT



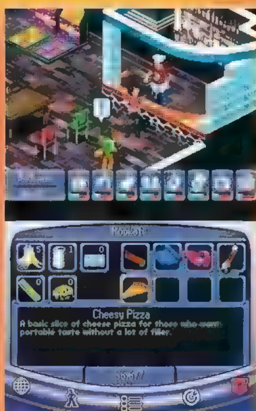
Akár kezet is foghatna az Urbz ■ SM2-vel (ha lenne neki olyanja), hiszen rengeteg olyan tartalmi elemmel rendelkezik mindkét játék, mely ismerős lehet ■ hasonló című GBA verziók ismerőinek. A fél oldal ■ az alkotás összetettsége miatt érdemes mindenképpen elolvasni itt ■ Credo korábbi cikkét.

Ha egy stílust kellene megjelölni hozzá, gondban lennénk, mert az Urbz egyszerre szerepjáték, kalandjáték és szimulátor, de ha megerőltetjük magunkat, még fél tucat egyéb kategóriát is említhetnénk. A főszerepben az általunk kreált hím- vagy nőnemű személy áll, aki egy Miniopolis nevű városban próbál boldogulni, elég nehezen. Feltűnik egy gazdag üzletember, aki nem elég, hogy megvásárolja eddigi munkahelyünket (így elveszítjük állásunkat), még a várost is be akarja kebelezni, természetesen csakis legális eszközökkel. Melósként indulva kell eljutnunk ■ társadalmi ranglétra tetejére (ahogy Reggie is tette Amerikában), az út azonban ■ legkevésbé sem lesz rövid, viszont legalább hosszú. :) Mivel nem minden küldetést kell megoldani, sőt, ■ játékmenet nagyrészt nonlineáris, így ■ végére érve akár 25-35 órán is túl lehetünk, ami nem semmi egy kézi konzolra megjelenő játéknál.

Ezt ■ rendkívül hosszú időt nagyon sok módon eltölthetjük. A legfontosabb, hogy gondoskodnunk kell saját szükségleteinkről (összesen 8 van), ha pl. pisilni kell, akkor nincs mese, ■ kell ismerni ■ természet erejét. Emellett persze fürdeni, aludni, beszélgetni, TV-t nézni, enni, tisztálkodni és pihenni ■ kell – mindig meg kell találnunk a közelünkben azt a helyet, ahol a leggyorsabban ki tudjuk elégíteni ezeket ■ szükségleteket. A legjobb, amikor már lesz saját lakásunk ■ (amit a Sims játékok mintájára meg kell venni, be kell rendezni – élni már nem muszáj benne, ha ■ parkban akarunk ■ padon aludni, megtehetjük). Nagyon fontos azonban a saját lakáshoz ■ pénz is, ezt leginkább ■ minijátékokkal szerezhetjük meg, melyekből szintén ■ van, elszórva találhatók a városban, és irányításukhoz elég a D-pad és ■ gombok. Saját szükségleteink mellett ■ minket körbevevők lelkét is ápolnunk kell, ne feledjük, mi itt később nagy emberek leszünk, az a jó, ha mindenki szeret minket. Ezek ■ beszélgetések tetszettek a legkevésbé, érdektelenek, unalmasak – valamit ki lehetne már találni helyettük, ami szórakoztatóbb. A feladatokat ■ ők adják általában, ezekhez gyakran kellenek bizonyos képességek is, melyeket fejleszthetünk ■ játék folyamán (és melyek szintet is léphetnek). Már volt róla szó, hogy nem mindent kötelező megcsinálni, bár egy fő irányvonal azért természetesen van, azonban ezt akár órákra félre is tehetjük számunkra fontosabb feladatok és gyűjtenivalók kedvéért.

KÉT KÉPERNYŐN

Bonyolultságának (ami egyébként csak néhol megy az élvezhetőség rovására) köszönhetően ■ készítők bölcsen úgy döntöttek, hogy nem az irányítást, hanem a menüket teszik az alsó képernyőre. Amennyiben valaki veszi ■ fáradtságot és elmerül ezekben, rájön, hogy jó döntés volt, így a fent zajló történéseket is figyelemmel tudjuk követni, de közben akár azonnal lekérhetjük a térképet, az aktuális küldetések listáját, vagy ■ tárgyainkat. Idegesítő csak az lesz, hogy mivel mindkét kezünk foglalt, így ■ stylus-t állandóan kéznél kell tartani.



Majdnem minden szempontból elégedett voltam az Urbz-el, csalódott csak ■ kevés újítás hatására lettem, az apróbb kényelmi funkciók és ■ játékmenetbeli javítások mellett csupán a két képernyőből adódó „végre átlátom ■ káoszt" érzést tudnám megemlíteni. A kötetlen játékmenet, ■ néha szinte korlátlannak tűnő lehetőségek és ■ nagyon hosszú időn keresztül garantált szórakozás azonban kárpótolnak ezért.

Vega

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

ELECTRONIC ARTS / GRIPTONITE GAMES

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ hosszú, összetett, szórakoztató
✕ keveset tettek hozzá a gba verzióhoz

7 pont

SÁRGÁK IS, KÖVÉREK IS, ERGO MUCSUK





Könnyeimmel küszködve bámultam a játék menüjét perceken keresztül, egész egyszerűen nem akartam elhinni, hogy amit látok, az tényleg létezik. Erős gyanú ébredt bennem, hogy az ebédbe a szakács belemorzsolt egy-két kábítószer tartalmú bélyeget, gyanús is volt a postás-egyenruhája, de későn kaptam észbe...

Hogy mitől kaptam sokkot? Az introban egy szép nagydarab sárga mucsut (polgári nevén Pikachu) kellett két képernyős magasságban bámulnom, míg végül az alsó részen nem kötött ki. Azt hittem a rémálomnak vége, pedig még csak most kezdődött az igazi pokoljárás. A dermedt csendet bicskanyitogatón cuki kuncogásokkal törte meg hősünk, kezem ökölbe szorult az izgalomtól, homlokomon gyöngyözni kezdtek a verejtékcseppek. Halmozottan izgatott állapotba kezdtem kerülni, így megböktem a hasát, erre kéjesen felkacagott. Atyaisten, valaki tényleg akaratom ellenére kényszerített bele egy tripbe. Próbáltam itt-ott megérinteni a testét, mire olyan hangeffektekkel jutalmazott a program, melyek evilógi létezéséről nem szerettem volna tudni, sajnos azonban ezek után nem fogok nyugodtan a sírba kerülni, az már biztos. Véletlenül megböktem a fülét, erre előugrott a menü is.

Ekkor levontam a megfelelő következtetéseket, eddigi életem csonka volt, elszaladt mellettem a teljes Pokemon láz, én pedig még arra sem vettem eddig a fáradtságot, hogy megnézzek egy részt, esetleg kipróbáljak egy játékot. Akkor hát következzen egy rövid vélemény: sok más emberhez hasonlóan én is láttam már ezt-azt horror és pornó témákban, de ezek rendezői valószínűleg térden állva könyörögnének a Pokemonok kitalálójának, hogy adjon át perverz gondolataiból néhányat.

A kezdeti döbbenet persze idővel megváltozott, szépen lassan elkezdtem én is kacagni Pikachu-val. Itt volt az ideje megtanulni az alapokat, majd több bajnokságban is bizonyítani rátermettségünket. Bevallom, nem pörgettem ki négyszer a játékot (csak háromszor :), így lehet, hogy nincs igazam, de kicsit meglepődtem, hogy a választható karakterek száma az egy szem kitömött plüss C-vitaminra korlátozódik, aki olyan kedvesen kacarászott korábban. A gyakorló részben szépen betanítanak minket, így felkészülhetünk a versenyekre. Az irányítás a cerkával oldható meg a leginkább ideális módon, ezzel fogjuk szanaszéjjel kaparni a képernyőt, hogy Pikachu gyorsabban fusson, magasabbra repüljön és hatékonyabban lovagolja meg a hatalmas teknősbékát „ sikíts velem, breki!" kiáltások közepette. A haladás egyszerű, ■ kívánt irányba kell folyamatosan mozgatni a pálcikát, és már futunk is. A versenyeken adott sorrendben kell érintenünk az ellenőrzőpontokat, azonban gyakran akadályok állják utunkat. A mocsárban és a tengerben elsüllyedhetünk, a sivatagban és az erdőben lelassulhatunk, de mindegyik tereptípushoz tartozik egy olyan tárgy, amit felvéve a fenti negatívumok kiküszöbölhetők (kivételt képeznek a tengerek, ezeket soha nem fogjuk tudni átúszni, ennek az oka, hogy a mucsuk nem szeretik a vizet, mert átázik a plüss). A nagyobb pályarészek átugrására mégis ■ felszedhető lufik a legalkalmasabbak, melyekkel a magasba szállhatunk és sokkal gyorsabban haladatunk. Ha le akarunk ereszkedni, akár alattomos módon ki is lyukaszthatjuk ezeket, azonban ha rossz felszínen landolunk, akkor csattanás lesz a vége és mucsuvér áztatja a földet. Talán vicces, de tulajdonképpen ennyi a játék – nem a lényege, hanem az egész. Ha a megfelelő sorrendben érintjük meg az ellenőrzőpontokat és a többiek előtt érünk a célba, nyertünk. Új pálya, új bajnokság, kis kuncogás ajándékba.

DE HOL VAN REGGIE?

Reggie sajnos nincs sehol, pedig az unalmas percekbe egy kis izgalmat csempészett volna. Sebaj, majd legközelebb a Donkey Kong vs. Pikachu-ban bizonyára benne lesz ő is megnyitható karakterként. Hogy jót is írjunk, ha valakinek bejön ez a játékmenet, akkor sok pályán versenyezhet, így a szavatosságra nem lehet panasz. Mindenképpen dicséretet érdemelnek a pályatervezők is, néha a térkép megléte ellenére is csak kóválygunk, és nem tudjuk, merre tovább. Jól meg vannak tervezve az útvonalak, csak ne kövér kis disznócskák futkároznának ilyen egyszerű programban. Ez van, nyilvánvalóan muszáj volt egy Pikachu játék a nyitócímek közé, ezért összedobtak valamit. Szomorú, hogy a nyihogó menü több nyomot hagy, mint maga a játék.

Vega

POKEMON DASH

AMBRELLA / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos

✔ végre van ds-re is pokemon, évekig vártunk rá!
✕ ... az előző mondatomban hazudtam

5 pont

NINTENDO DS POLARIUM



FEHÉREN-FEKETÉN JÁTÉK!

AMIRŐL [illegible] GÉP SZÓL

2004 elején és közepén sokkal több találgatás látott napvilágot a DS-sel kapcsolatban, mint valós, tapasztalatokon alapuló tény és vélemény. Mindannyian azt találgattuk, vajon tényleg forradalmi ötlet-e a dupla, érintőképernyős megoldás, vagy csupán szemfényvesztés. Lesznek-e olyan kreatív fejlesztők, akik ki tudják használni a benne rejlő lehetőségeket, vagy Reggie fejét fogjuk követelni, függetlenül attól, hogy volt-e köze hozzá vagy sem.

A Polarium nyitócímként valószínűleg már akkoriban készen volt és csupán a startra várt. Létével önmagában alátámasztotta az akkor inkább marketing-hablatynak tűnő nyilatkozatokat, miszerint lehet, hogy csúnya lesz a grafika, mint a fogatlan első randis, de a játékélmény az eddig megszokott fogalmaink átértelmezésére késztet majd.

FEKETE-FEHÉR (IGEN-NEM)

A játék lényegét tapasztalati úton keresztül megérteni valószínűleg rövidebb időt vesz igénybe, mint megmagyarázni vagy elolvasni ezt a cikket – ennek ellenére tegyünk egy próbát. Adott egy fekete és fehér négyzetekből álló mintázat. Ha az egyik pontjára helyezzük a ceruzát, tetszőleges hosszúságú vonalat húzhatunk, a megkötés csak annyi, hogy csíkunk nem keresztezheti önmagát. Ha úgy döntöttünk, hogy befejezzük a műveletet, rábökünk az utolsó négyzetre, és azok az alakzatok, amin keresztülhaladtunk, átfordulnak ellenkező színűre. Amennyiben sikerült egy teljes sort ugyanolyanra „festeni", az eltűnik a képernyőről.

Hogy bonyolultabb legyen a helyzet, kapunk egy szürke színű „keretet", amelybe kedvünk szerint járhatunk ki-be, nem fog átfordulni, csak abban segít, hogy anélkül jussunk el a mintázat egy teljesen másik pontjára, hogy a közbülső elemeket érintjük. Bonyolultnak tűnik? Aki nem látta még, annak bizonyára, pedig egy perc alatt rá lehet érezni a lényegre, további egy óra után pedig olyan taktikákra jövünk rá, melyekre nem is gondoltunk volna.

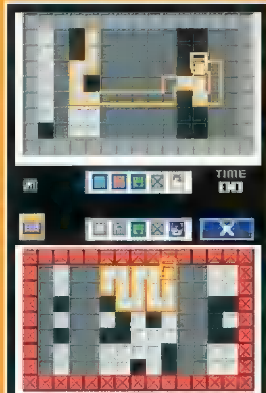
Az alapokat most már ismerjük, nézzük a két fő játékmódot. Hiába építeznek ugyanarra az ötletre, egyikük inkább az ügyességre, míg másikuk a gondolkodásra épít. Ami közös bennük, hogy előre is kell gondolkodnunk, hiszen ha jól akarjuk csinálni, fejben már látnunk kell, hogy mozdulataink hatására mi és hogyan fordul át. Igazi kihívás, ritkán van ilyennel dolgunk!

A két képernyő tulajdonképpen csak a Challange módban van igazán kihasználva, ugyanis itt felülről folyamatosan csúsznak be az újabb sorok (egyszerre több is), tehát alul nagyon gyorsan kell pucolnunk az azonos színűeket, hogy legyen a fentieknek hely. A mintázat persze egyre bonyolultabb, és ahogy nehezedik a dolgunk, úgy érezzük a sebességet egyre gyorsabbnak. Amennyiben egyszerre sikerül több sort, netán az egész képernyőt letakarítani egy gigantikus kígyóval, rengeteg pontot szerezhetünk.

A Puzzle mód a nyugodtabb embereknek készült, itt nem kell sehova sietnünk, épp ellenkezőleg. Száz különböző – természetesen egyre nehezedő – feladványt kell megoldanunk (ha ez kevés lenne, még random mintáknak is nekifuthatunk), a huszadiknál már több másodpercet, a negyvenediknél pedig akár hosszú perceket kell gondolkodással töltenünk. A fenti képernyő a súgónak van fenntartva, már amennyiben bekapcsoljuk ezt az opciót, de javaslom, hogy csak végső elakadás esetében tegyük ezt! Igazi agyalós logikai feladványok ezek, hányszor lesz olyan, hogy kilométer hosszú csíkokat húzunk, és mégis rosszul becsüljük meg az átfordulások utáni helyzetet.

Az NDS-ben az egyik legnagyszerűbb dolog, hogy többfajta irányításra is lehet optimalizálni egy játékot. A Polariumban egyértelműen a ceruza a legjobb választás, a többi módszer csak nehézkesen használható, pláne Challange módban. Aki nem próbálta egyébként még ki, bizonyára csodálkozik, hogy mitől lett ilyen varázslatos a játék, hiszen grafikailag (és a mellékelt képek ritkán hazudnak) az első GameBoy elbírta volna az engine-t. A zsenialitás az alapötletben keresendő, játékélményével egyszerre tudja kielégíteni a gyorskezű és világos gondolkodású embereket. Ami azonban a legszebb, hogy sok másik DS játékkal ellentétben ezt tényleg nem tudták volna más gépre elkészíteni, hiszen kell hozzá a formabontó irányítás, így a nyitóválaszték egyik legjobbjaként üdvözölhetjük őt. Akinek nem mozgatták meg a fantáziáját a fentiek, véleménynyilvánítás előtt azért tegyenek egy kísérletet, hátha nem bánják meg.

Vega



POLARIUM

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos

✔ ilyen játékokért volt érdemes kitalálni a ds-t

✕ akik nem szeretik a logikát és ügyességet igénylő játékokat, kinevetik

7.5 pont

NINTENDO DS Mr. DRILLER Drill Spirits



A DS első [illegible] fontosabbnak, mint annak megvizsgálása, hogy a játékokat tényleg indokoltan adták-e ki az új kézi konzolra (nyilván ez később is fontos szempont lesz, de [illegible] már remélhetőleg [illegible]ogathatunk, és megteh[illegible], hogy csak a legjobbakat teszteljük). Mind a Nintendo, mind a DS-t kézben tartás nélkül ajnározók azzal érvel[illegible] a PSP-vel szemben, hogy hiába a grafikai hátrány, majd az innováció ellensúlyozza azt. Ezek után kutya kötelességemnek érzem, hogy kemény kritikával írjak azokról a játékokról, ahol az [illegible]erű ötletek tel[illegible] mértékben hiányoznak. A Mr. Driller sajnos [illegible] Semmi nem indokolta azt, hogy DS-re is kiadjanak [illegible] új részt hosszú évek óta futó sorozatból, hacsak nem a pénzszerzés lehetősége.

FÚRVA JÓ (A) JÁTÉK?

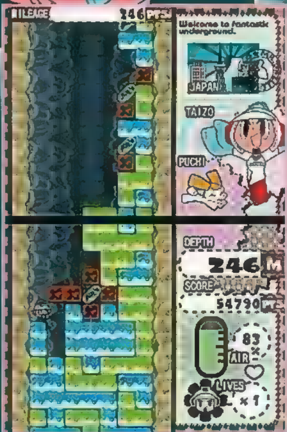
Aki esetleg nem ismerné a sorozat korábbi [illegible]rabjait, álljon itt egy rövid összefoglaló a lényegről. Egy függőleges kiterjedésű pálya tetejéről i[illegible]dulva kell lefúrnunk magunkat a mélybe. Alattunk színes buborékok, kövek és extra tárgyak helyezkednek el. Gyakorlatilag mindent át tudunk fúrni, az más kérdés, hogy érdemes-e [illegible] nagy – immár ezerszer elölt [illegible] az, hogy [illegible] megsemmisítünk egy adott színű buborékot, a mellette álló összes, azonos színű is meg[illegible] semmisülni. Ha nem érintkezik hasonlókkal, akkor értelemszerűen csak sa[illegible] maga tűnik el. Felfelé egy lépcsőfokot tudunk [illegible]ladni (később, ha megnyitunk [illegible] karaktereket, ez változni fog), [illegible] alapvetően lefelé fogunk terjeszkedni. [illegible] levegőnk [illegible] fogy, oxigénkapszulákkal tudjuk csak pótolni, [illegible] gyakran négy kő között találhatók, melyekről [illegible] hogy átfúrásunk esetén azonnal [illegible] 20% levegőt, azaz pontosan annyit, amennyit nyernén[illegible] a kapszulával. A feladat ilyenkor ügyesen körbebontani, hiszen ha valami alól kifúrjuk az alapot, az leesik (vigyáz[illegible] Reggie szerint a [illegible]eső kő azonnali halált okoz[illegible]ktikázgatjuk vég[illegible]agunkat a pályákon, bon[illegible] körül mindent – [illegible]lis esetben mire a százméterenként elhelyezett „pihenőkhöz érünk", nincs fölöttünk semmi. A legrövidebb [illegible] egyébként 300 méteres, a [illegible] hosszabb több ezer, [illegible] végigmegy három élettel, az vagy belső fejlesztő, vagy évek [illegible] Mr. Driller játékokkal tölti a szabadidejét. Érdekes alternatíva, hogy ész nélkül nyomulunk [illegible] nem taktikázva, nem gondolkodva, csupán a százas [illegible]rzőpontok elérését becélozva. Pontszámunk nem lesz magas, de néha érdekes módon működik ez a taktika. Ha a pályaszakasz 2-3 színből épül fel, akkor használatos ez leginkább, hiszen ilyenkor jó eséllyel bármerre haladunk, csak [illegible] robbannak körülöttünk fizesével az elemek. Amennyiben azonban színorgia van a képernyőn, [illegible]demes inkább megállni egy pillanatra [illegible]elgondolkodni a „hogyan tovább" [illegible]

VALAMI ÚJDONSÁG ESETLEG?

Talán [illegible] is érzékelhető, hogy a fenti játékmód egyáltalán nem igényli a dupla képernyőt, hiszen csak az eddig is tapasztalt Mr. Drillerek játékterét növeli kétszeresére. Ha újítást keresünk, azt megtalálhatjuk a Pressure Drillerben. Itt fentről kapunk egy támadót is, alul pedig az eddig nem említett tárgyak között megjelenik [illegible]lőszer is, melyeket felszedve lőhetünk egyet fölfelé a m[illegible]elő pillanatban, és persze folyamatosan ásnunk [illegible] kell [illegible] nem az a [illegible] hogy minél lejjebb jussunk, [illegible] ellenkezőleg, annál jobban tesszük a dolgunkat, minél hamarabb lelőjük [illegible] támadót, [illegible] ha elér minket, vége a pályának. [illegible] ötlet? Fenéket... Érző[illegible] hogy valamit nagyon ki kellett találni a két képernyőre, ezt sikerült. Vannak további játékmódok is, ezekről lehet [illegible]szélni, csak éppen nem érdemes.

Hiába a hosszú távú kihívás [illegible] a m[illegible]tható, különböző fúrási képességekkel rendelkező [illegible] a játék nagyon fáradt, az új ötletek gépén [illegible] csak régen bevált, ma már korántsem tud elegendő számú erényt felmutatni. Az [illegible]nyitás is jól [illegible] ezt, szinte csak [illegible] beépített iránygombokat kell nyomogatni, mással egyszerűen kényelmetlen a használata. Ha a nyitócímek valamelyikéből szeretnénk vásárolni, akkor gondoljuk meg, hogy Fúró [illegible] a név... [illegible]fojtott szexuális gondolatokból nincs hiány a Namco-nál) lesz-e a megfelelő választás a maga középszerűségével. Pillanatnyilag csak annyit mondhatunk: egyaránt van nála rosszabb és jobb [illegible]

Vega



MR DRILLER: DRILL SPIRITS

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

[illegible]	elmegy
[illegible]	közepes
[illegible]	jó
[illegible]	közepes
[illegible]	közepes

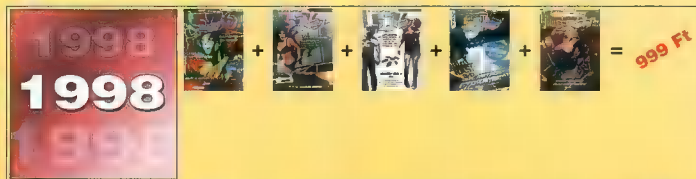
1-5 Játékos

✔ nagy kihívásokat rejt, sokáig leköt (már aki nem unja meg)

✕ sajnos az új ötletek híján a sorozat csak egy újabb középszerű taggal bővült

5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!













Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi 576 KByte boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

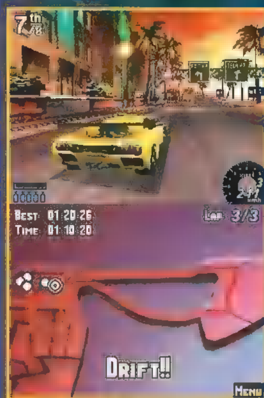
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



ASZFALTBETYÁRKODÁS



PADLÓGÁZ FÉLIG NYOMVA?

Komoly érdeklődéssel vártuk, hogy egy autós játék mit képes kihozni a DS-ből, de ha akarjuk, akár meg fordíthatjuk a mondatot: mit képes kihozni a DS egy autós játékból? válasz röviden: egyelőre nem sokat. Lelki szemeimmel elképzeltem, hogy míg a gombokkal adom a gázt, a kormányt az érintőképernyőn irányítom, azonban a játék fejlesztői nem voltak olyan bátrak, hogy megkockáztassák ezt az irányítást, így maradt minden a megszokott formában: a D-paddal kanyarodunk. Ha már úgyis autós téma, megemlíteném, hogy több helyen lehet olvasni a neten arról, hogy okos amerikai fiatalemberek a stylus helyett slusszkulcsot használnak DS-en, csodálkoznak hogy képernyő karcolódik. Elgondolkodtató, hogy bizonyos játékok korhatárhoz, nem intelligencia-szinthez vannak kötve.

Marad tehát a térkép megjelenítése az alsó képernyőn, ami megkockáztatom, rosszabb megoldás, mintha felül lenne összenyomorítva az egyik sarokban, hiszen ott legalább látóterünkön belül helyezkedne. A trendeknek megfelelően járgányokat erőteljes tuningolásnak vethetjük bíztam benne, hogy a garázsban legalább kiélhetjük magunkat a ceruza használatával, azonban ez is hiú ábránd maradt, pedig hangulatban sokat dobott volna a pr non, ha a motor cseréjénél az autó meg részére bökve kellett volna operálnunk. Ezeken a területeken tehát rosszul vizsgázott az Asphalt, nem szabad azonban elhamarkodottan ítéletet hirdetnünk felette.

minden autós játékban megtalálható játékmódokra nem érdemes a szót vesztegetni, megvannak, lehet velük játszani, pipa. bajnokságok már sokkal érdekesebbek, itt lehetőségünk nyílik arra hogy különböző autókat nyerjünk, ezeket külön-külön tuningoljuk és benevezzünk velük a megnyitott versenyekre. Elsőre talán szokatlan lesz az irányítás, de minden arcade autós játéknál kell egy néhány perces betanulási ami alatt kitapasztál korlátainkat ráérzünk arra, hogy mire van lehetőségünk. Az hamar nyilvánvalóvá válik, hogy a versenyek alapját a Burnout széria képezi, bár sajnos keveset emeltek belőle. Ügyes driftelésnél és a szembejövő autósok centikkel való elkerülésénél – magyarul a látványos vezetés hatására töltődik az a mérce, melyet felhasználhatunk turbózásra. Mivel egyszerre több egységnyit összegyűjthetünk, így taktikázhatunk is azzal, hogy mikor durrantjuk el őket, vigyázzunk azonban, felgyorsulva sokkal nehezebben lehet irányítani a kocsinkat. Elég mókás egyébként, hogy minden apró koccanástól szinte nullára lassulunk, de a frontális ütközésnél pörgünk hármat, ezután beállunk egyenesbe, még a lendületünk is megmarad, mivel ennek hatására rengeteg turbót kapunk, rögtön fel tudunk gyorsulni. A tanulság: érdemes frontálisan ütközni, de csakis így! Mivel elég sok savat öntöttem eddig a játékra, szeretném megnyugtatni mindenkit, a versenyek nagyon is élvezetesek azután, hogy megszoktuk a hiányosságokat. Több pályából álló versenysorozatokon tudunk részt venni, ezek egy része nyitott minden autóval, míg másokon csak speciális verdákkal tudunk részt venni. Ezeket vagy meg kell kemény pénzért venni, vagy megnyerni valahol. A tuningolás nagyon fontos, néha pofátlanul vezet a gép, csak felhúzott autóval van esély ellene.

Kell ez? Kell!

Mégpedig azért, mert mindig kell egy első, és pillanatnyilag az Asphalt az egyetlen autósték DS-re. Látszik rajta a rövid fejlesztési idő, Reggie sem marketingelt mellette olyan mint szokott, mégis elég lett. A grafika látványos, a pályák „díszítésében" nem találtunk kivetnivalót, nem utolsó szempont az sem, hogy villámgyorsan fut! Hibaként csak azt róhatjuk fel neki, hogy nem használja ki a DS nyújtotta lehetőségeket, valamint arcade játéknak kicsit tesze-tosza, szimulátornak komolytalan. Lesz ez még jobb is, meglátjátok!

Vega

ASPHALT: URBAN GT

UBISOFT GAMELOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 játékos

✔ valódi autók, sok pálya, tuningolás
✕ semmilyen szempontból nem használja ki a hardvert

6 pont

LYUKRA MEGYÜNK



A TESZTELŐ NÉMA SIKOLYA

Néha a pocsék játékokról is lehet élvezetes cikket írni. Tovább megyek: néha ez okozza a legnagyobb örömöt. Nap közben felgyülemlik a sok feszültség, valahol le ■ vezetni, erre pedig mi sem alkalmasabb, mint igazságosan lealázni azt, ami nem érdemel jobbat. De mi ■ helyzet akkor, ha nincs játék? Nincs min mosolyogni, nincs miről mesélni, hiányzik az egésznek az esszenciája... A golf szabályai változatlanok, mégis évről évre megjelennek különböző platformokra olyan játékok, amik az eddigieknél jobb formában képesek prezentálni ezt a sportot. Jön egy új gép, vannak, akik ■ fejükbe veszik, hogy most valami örök érvényű, maradandó alkotást készítenek, de sehogy sem tudnak fogást találni a témán. A kiadási dátum egyre csak közeledik, de csak nem pattan ■ semmi ■ kreatívok fejéből. Reggie közben golfütőjét dühödten lóbálva hívja az Electronic Arts-ot, hogy ötleteket adjon és „kickin' ass"-t helyezzen kilátásba, mígnem rászólnak, hogy köze nincs az egészhez, nem a Nintendo bukik rajta, hanem az EA, előbbi maximum a friss gép nagyszerűségének illúzióját veszítheti el. A kritikus nap eljő, a Tiger Woods ■ boltok polcaira kerül.

EZ NEM VOLT SPORTSZERŰ!

Lehet szidni az EA-t, de azt nem lehet kétségbe vonni, hogy az elmúlt években nagy tapasztalatra tett szert ■ cég a sportjátékok készítésében. Alkotásaikat ritkán jellemzi kreativitás (inkább a tutibiztosra mennek, sikerrel), talán pont ebbe buktak bele most, ez az „apróság" hiányzik csupán a Tiger Woods-ból. Persze kellő pénzt gyűjtve cserélhetjük a pólót és ■ nadrágot magunkon, de tegyük ■ szívünkre a kezünket: valóban ez tesz élvezetessé egy golfjátékot? Szerencsére nagyon sok pályát üthetünk végig, kár, hogy a tereptárgyak kidolgozottsága teljesen középszerű, hiába a háromdimenziós megjelenítés, ennél jóval többet elbírna a DS. A képernyők elosztása logikus és jól használható, alul végezzük a dolgunkat (ütők cseréje, célzás és az ütés kivitelezése), míg fent tevékenykedésünk eredményét láthatjuk 3D-ben. A kezelőfelület megfelelő, addig a pillanatig 7 ponton állt a játék, amíg neki nem kezdtem az első suhintásnak. Mivel azonban egy golfjátéknak ez a sarkalatos pontja, ezért itt nagyobbat bukott az egész, mint annak idején Róma.

Ha végeztünk az előkészületekkel (megfelelő golfütő kiválasztása, irányzék beállítása), három különböző lépést kell végrehajtanunk. Jobb oldalon helyezkedik el a boost-mérce, ennek maximumra töltése azonban olyan könnyű, hogy nem igazán jelenthet nehézséget senkinek, satírozunk kettőt ■ pálcával és már el is értük ezt az állapotot. Az ütés erejének állításához egy félkör alakú kijelzőn kell jól időzítve végighúznunk a cerkát (mással nem igazán érdemes próbálkozni), ami nem lenne rossz ötlet, csak sajnos gyakran tapasztaltam azt, hogy a mozdulatot még ideálisan kivitelezve sem lesz a végeredmény megfelelő. Próbálkoztam mindennel, ami csak lehetséges, az ütők cseréjétől kezdve a szélirány pontos bekalkulásával, így sem voltam azonban elégedett a végeredménnyel, aminek két oka lehet, Az egyik, hogy ősláma vagyok és hiába a sok gyakorlás, így sem tudom megcsinálni ■ legegyszerűbb ütést. A másik lehetséges ok, hogy alapjaiban rossz az irányítási szisztéma megvalósítása, hiába ■ használható ötlet, ■ kivitelezésbe hiba csúszott.

Van még egy harmadik opció is (tulajdonképpen ■ lendítés továbbhúzásával tudjuk ezt állítani, így egy teljes „V" alakot írva le a stylus-szal), mellyel megcsavarhatjuk ■ labdát, sok szükség azonban nincs rá.

Amennyiben eljuttatjuk ■ játékeszközt a lyukat körülvevő szűk területre, speciális ütőre váltunk (nincs ez másképp egyik golfjátékban sem), itt az irányítás is megváltozik. Egyetlen gombot kell csak megnyomnunk, és már gurul is a bogyesz, sok befolyásunk nincsen arra, hogy beleesik ■ lyukba vagy sem. Próbálkoztam a képernyő gyengébb és erősebb megszúrásával, hátha ettől függ ■ ütés erőssége, de igazi rendszert nem véltem felfedezni. Lehetőségek: lásd fent. Béna vagyok vagy rossz az egész... Esetleg mindkettő.

A fentiekhez még hozzájönnek a hangok, amik sajnos minősíthetetlenek. Nem ártana egy kis zene ■ háttérbe (akit zavar, úgyis kikapcsolja), de az igazi sokkot a közönség zaja okozza. Csend, ütünk, leesik a labda, amire kb. három fajta reakció lehet (tetszik, nem tetszik, semleges), de ezek olyan igénytelenül lettek megcsinálva, hogy egy 20 évvel ezelőtti C64 játék is jobban szólt.

Sajnálom, hogy nem voltam vevő a Tiger Woods-ra, de nem jöhet be minden. Utánanéztem a neten további kritikáknak, és mivel az én véleményemhez képest elég jó értékeléseket is kapott, így kicsit feljebb toltam ■ pontszámot, hátha én néztem be valamit. De ennyire?

Vega


TIGER WOODS PGA TOUR

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-4 játékos

✔ sok pálya, jó térkép
✕ katasztrofális irányítás és hangok

4.5 pont





legtöbb pályán nincs sok szükség. Kivitelezhetünk minden tipikus pókemberes mozdulatot, amit korábban már ezerszer láthattunk (ugrás, függeszkedés, lengés, tojásrakás, mászás, ütés, rúgás, pókérzékes lassítás – az egyik kakukktojás). Mire kell akkor az alsó érintőképernyő? Ott állíthatjuk be azt a speciális mozdulatot, amit a jobb pergombra konfigurálunk (ujjheggyel is megoldható, ezt egy képernyővel kevesebbel rendelkező gépnél egy másodperccel több munkával menüből is meg tudnánk tenni... keveske, na), persze ezek nagy szét alapból nem tudjuk elérni, meg kell nyitni őket. Az összesen 16 pályán egyedül ott vélünk felfedezni újítást és kreativitást, ahol főellenfelekkel kell megküzdeni, hiszen itt ténylegesen kézbe vehetjük a pálcikát bár közvetlenül a Project Rub és a Wario Ware ötletei után ezek a feladatok megmosolyogtatóak egy kicsit. Nem gond, sejtettük, hogy nem újításairól híressé válni a program.

A pályákon ellenfeleket kell legyőzni (tudjátok, pókérzék bekapcsol, egy-két ütés rúgás, esetleg extra támadás – ahogy az „elődben") vagy embereket megmenteni. Amikor a kreatív csapat formában volt, akkor csinált egy-két olyan pályát, ahol a kettőt ötvözve kell tenni.

Tulajdonképpen nagyon nem tudok haragudni rájuk az ötletek hiánya miatt, mert ezt legalább élvezetesen meg tudták oldani. Alapból is elég nehéz a játék (ez most semmiképpen nem a hatéveseknek ajánlott!), de rátettek még egy lapáttal erre azzal, hogy minden pályán van egy másodlagos feladat is, ennek elvégzése után kaphatunk pl. új mozdulatokat. Ezek a feladatok kolian nehezek, hogy tényleg csak a fanatikusok fogják megoldani őket.

Az értékelésnél érdekes helyzetben vagyok, mert nem mondhatom azt, hogy középszerű kategóriájában, hiszen rajta kívül még semmi hasonló nem jött ki ebben a stílusban a gépre.

Nem kell azonban jósnak lenni ahhoz, hogy sejtsük, később ez kevés lesz. Most a grafika még nagyon odaver, később jobb játékot is kérnénk hozzá csomagolni!

A HARMADIK MÁSODIK RÉSZ

Pókemberről annyit tudok, hogy legalább olyan ügyesen csimpaszkodik, mint R nagy barátja, Donkey Kong. Na jó, ennél azért fő Tavaly nyáron már volt szerencsénk egy durván büntető nagykonzolos második részhez, valamint egy GBA verzióhoz, mely annyira középszerű, mint a múlt havi Csevegő, voltak jó és rossz pillanatai egyaránt. Nem volt komoly, amit ki lehetett volna emelni, mint a játékélmény elrontóját, de semmiben nem tudott kiemelkedőt alkotni. Kissé fásultan vártam a DS verziót, hiszen gyanítottam, hogy a GBA-sra inkább hasonlítani. Azt talán mondanom sem, hogy lesz SM2 PSP-re is.

GRAFIKA, TE CSODÁS

Külön fájdalmas, hogy előzetesen nézegetve a képeket róla elég csúnyának tűnt. Lelövöm a slusszpoént: pillanatnyilag a legszebb játék az új Nintendo pen, szinte hihetetlen, ahogy kinéz mozgásban, pláne amikor a kamera elkezd forogni vagy beközelít bizonyos eseményekre. Tulajdonképpen se 2, se 3 dimenzióról nincs, amit látunk, valahol a kettő között található. Alapjáraton oldalról szemlélünk mindent, bizonyos helyeken (pl. utcasarkokon) fordul egyet a kamera, ilyenkor látjuk, van „kamu-3D" kiterjedése is a pályáknak, illetve a fejezetek elején, amikor bemutatózik a SM2, akkor figyelhetjük meg, van, amit tényleg térben jelenítenek meg. Persze még az irányítás végig dimenziósan történik, az összhatás pazar. Az a legviccesebb, hogy amíg nem látja mozgásban az ember, a képek alapján nem hiszi. Bízzatok bennem! Ez jelen pillanatban kiválót érdemel, azt hiszem lesz ez még sokkal szebb is.

Ajánlom mindenkinek a tav szeptemberi számban megjelent, fent említett GBA ugyanis nagyrészt hasonló az irányítás és a játékmenet. Leginkább a hagyományos gombokat fogjuk használni, a cerkára a

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION / VICARIOUS VISION

MÁS VERZIÓ: X, PS2, GBA, GC, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ a leggyönyörűbb ds játék pillanatnyilag
× a stílusból nem hoz ki mindent

6.5 pont





HOGY NE

Várható, hogy miután a Gameboy Advance el árasztva SNES-es portok DS-en is hasonló lesz a helyzet, csak éppen Nintendo 64-ről átemelve a sikeresebb címeket. Nincs ezzel semmi gond, amennyiben sikerül az átirat, de a '99-ben megjelent Rayman 2 esetében sajnos nem ez történt.

A Mario DS-nél láthattuk, megfelelő színvonalon, hozzáadott értékkel feljavítva az eredetit hogyan kell ezt csinálni. Van ezernyi N64 platformjáték, amiből lehet válogatni, a választás nem is volt rossz, hiszen annak idején nagyon jól sikerült a Rayman 2. Kár, hogy kézi konzolos verzió semmilyen szempontból nem méltó klónja, azon kívül, hogy nagyjából ugyanazokat a pályákat kapjuk, semmi sincs a helyén.

A grafika az eredetinek csupán gyenge utánzata, a figurák sokkal szögletesebbek és a textúrák is csúnyábbak. Mivel több tékban hallottam DS-t, ahogy korrekten visszaadja a párbeszédeket, már nem tudom megemészteni a beszélgetések alatt a halandzsa-motyogást, lehet, ennek az volt a célja, hogy aranyossá tegye a figurákat, azonban ez most nem sikerült. A zene és a hangok sem szólnak szép tisztán, mintha agyon lennének tömörítve, de gom, mi szükség volt erre? Ennél a DS sokkal elbír, be lett bizonyítva többször is. A játszhatósági problémák is hamar el nek, a kameraman-el folyamatos küzdelemben állni, valószínűleg azért fizetik, hogy szívasson minket, hiába állítjuk be a nézetet, másodperc múlva módosíthatunk ezen.

Az irányítás tekintetében hasonló a helyzet, mint a Mario-val, próbálkozhatunk gyakorlatilag mindennel, bár a legjobban talán akkor járunk, ha a D-padot használjuk a mozgásra. Külön fájdalom, hogy míg az alsó képernyő használható ugyanerre, korlatilag teljesen kihasználatlan, még a térképet sem jeleníti meg (ja, ahhoz kellett volna fejleszteni az eredetin, nem csak átírni egy az ...).

A tucatnyi negatívum ellenére szerencsére nem sike elrontaniuk a készítőknek Raymant, az elég hosszú tartalmas platformjá megfelelően adagolt kihívásokkal, belőtt nehézséggel szórakoztató játékmenettel – aminek értékéből persze sokat levesz a néha bénácska irány kamerakezelés. A Rayman játékok bű te kicsit kicsavart, a közízlésre fittyet hányó környezetükkel figuráikkal. Ez megmaradt itt és k s egymagában megmenteni a haza becsületét. Ha Ma a könyökünkön már (vagy elvből utáljuk), és még nem kezdtek ömleni DS-re a jobbnál jobb form cuccok, kipróbálhatjuk a Raymant, annyira nem rossz, csak látszik, hogy lusták voltak a készítők.

Ennyi volt hát a európai nyitócím DS-re, a mérleg egyelőre felemás. Néhol talán kemény volt a kritikám, de azt gondolom, hogy az olvasók legyenek szolgálva a megfelelő információval, mert a megjelenés után verheték át akaratukon kívül a legkönnyebben, amikor sok fejlesztő nem a minőséget, hanem a gyors átiratok készítését tartja értéknek. Később ez remélhetőleg változni a kínálatból egyelőre nagyon hiányzó stratégiai szerepjátékok is megjelennek majd. Utóbbiak egyébként indokoltan vannak távol, ezek fejlesztési ideje ugyanis normális esetben sokkal hosszabb, mint pl. golfszimulátoré.

A jelenlegi kínálatról kialakult összkép egyébként se nem pozitív, se nem negatív. Vannak félresikerült próbálkozások, abszolút középszerűek és olyanok is, amik nagyon szórakoztatóak. Abban biztosak lehetünk, hogy a most magas pontszámot kapott játékoknál is lesznek sokkal jobbak. A DS-nek nincs hát más hátra, csak előre!

A teszteket Reggie irodájából kilopta és angolból fordította: Vega

RAYMAN DS

UBISOFT / DC STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ maga a rayman-stílus
× rosszul sikerült port

5.5 pont

Csevegő

Üdvözlök minden kedves olvasót és [redacted] vélírót! Tudom, sokan furcsálljátok, hogy most [redacted] kaptam a Csevegőt. Még ha az utóbbi időben gyakorlatilag kézről kézre is járt, de mindenesetre hatalmas megtiszteltetés, [redacted] egyben próbatétel [redacted] számomra, hiszen itt derülhet ki igazán, hogy mennyit is [redacted] az ember. „Sz*rt se", hogy Jim Carrey-től idézzek a Maszk-ból [redacted] de reméljük most nem ez lesz a helyzet, és friss kapcsolatunk nem csak rövidtávú lesz, hanem tartósan összemelegedünk [redacted] Pfujj, ez már érzelgősebb is volt a kelleténél. Csipi bácsikám most egyébként sem volt szalonképes, hiszen teljesen letargiába zuhant, miután egy félreértés áldozata lett. Pontosabban komolyan vette Martin egy pillanatnyi fórumos szösszenetét, miszerint ki van rúgva. Az biztos, hogy nagy kő esett le a szívéről, és bevallom az enyémről is, mert 20%-ig én is komolyan vettem, [redacted] nem akartam elveszíteni szegény bácsikámat. [redacted]

Azt ajánlom inditsuk valami extrém minisztorival az áprilisi csevegőt, [redacted] figyelem, csak bevállalósok kövessenek! Biztos mindenkinek volt már kellemetlen „budis" [redacted] ménye. Tudom, ez sokaknál tabutéma, pedig a legtöbb ember esetében ez általában mindennapos tevékenység, és a legtöbben – akik nem álszentek – át [redacted] tudják majd érezni, hogy miről beszélek. :) Én személy szerint otthon szeretek túl lenni rajta, de mit csináljon az ember, ha a város közepén jön rá a szükség ? [redacted] jártam egy pénteki estén is, amikor néhány haverommal elindultunk az éjszakába, de hívott a kötelesség, [redacted] kénytelen voltam betérni egy mekibe. Szép nagy mellékhelyisége volt, [redacted] kiválaszthattam magamnak a legszimpatikusabb fülkét, ahol ne adj Isten még papír [redacted] akadt. Bezártam az ajtót, majd olyan igazán Finch-esen (amcsi pite) lefedtem papírral az ülőkét, végül helyet foglaltam. Az ajtó nem velem szemben volt, hanem tőlem jobbra, és bár zárva volt, az ember ilyenkor ösztönösen fogja fél kézzel a kilincset. A helységben síri „visszhangos" csend honolt, még a vízcsapok lassú csöpögését [redacted] hallani lehetett, csak a szomszéd fülkéből szűrődtek [redacted] furcsa erőlködő hangok. Az ember ilyenkor remegve koncentrál, nehogy valami furcsa hangot eresszen ki, és megpróbál minél gyorsabban túllenni a „dolgon". A legvégső részletekig most nem szeretnék belemenni a témába, ezért inkább ugorjunk oda, hogy nagy felsóhajtást kísérve végre túl voltam rajta, és már csak az „utolsó simítások" voltak hátra. Ekkor nagy robajjal betévedt három diszkós sporttárs a retyóba, majd az egyik egy fickós lendülettel bevágta a fülkeajtómat. Na most [redacted] lehet képzelni azt a felejthetetlen pillanatot, ahogy mered rám a három sügér, én pedig ott állok letolt gatyával, egy szál ... izében, és törlöm a ... szóval azt... :)

Ennyit a horrorisztikus budiélményeimről, most pedig térjünk [redacted] a levelekre. Megpróbáltam mindegyik értelmes, témájában a Csevegőhöz illő levelet beválogatni, de ehhez helyhiány miatt sajnos kénytelen voltam némelyiket megvagdosni – [redacted] legalább bekerültek. A bőséges helyesírási hibák korrigálásában nagyban hozzájárult a párom, Beatrix, úgyhogy mindenképpen köszönet [redacted] neki. A hangvétel szerencsére most sokkal békésebb volt, mint az előző Cseviben, [redacted] bár a „Rouge Agent"-es vihar még mindig nem ült el teljesen, már nagyságrendekkel biztatóbb a helyzet. Krisztián

Helló! Xbox-om van, és volna néhány kérdésem. Szeretnék fény[redacted]tolyt venni az Xbox-hoz, [redacted] nem tudott segíteni senki, hogy milyen [redacted] pisztolyos játékok vannak X-re. Az újságban nem írtatok ilyenekről, csak egyszer a House of Dead 3-ról, az megvan. Interneten is kerestem „lightgun /xbox/", de csak pisztolyokat adott ki a google. Légyszíves segítsetek milyen játékok vannak a dobozra amik fénypisztolyosak ?! Esetleg hol és hogyan keressem az interneten ? Esetleg arról tudtok mondani valamit, hogy valószínű Xbox 2-n is lehet azt a pisztolyt használni, ugyanolyan csatlakozóval jön-e ki (mint [redacted] PS-PS2) és milyen fénypisztolyt érdemes venni, ami megbízható, sokáig bírja ? Előre is köszönöm: Baji János, Békés. **(Látod János, nem voltál elég figyelmes, a novemberi Killzone-os Konzolban szerepeltek a Játékvásárlási tanácsadóban az FPS-ek között a fénypisztolyosok is. Xbox-ra egyedül a közepes minőségű House [redacted] Dead 3 van. Terveztek ugyan egy Virtua Cop részt, meg még egy hasonló stuffot, de aztán mégsem lett belőlük semmi. Szomorú, de csak azt tanácsolhatom, hogy vegyél olcsón egy használt PS2-t, és hozzá egy fénypisztolyt. Arra ott van 3 kiváló, 1 jó, és 4 közepes jelölt, plusz a PS-es klasszikusok. Egyébként valószínűleg az X-es játékok sem lesznek kompatibilisek az Xbox [redacted]vel, [redacted] szerintem a kontrollerek és a kiegészítők sem. Krisz)**

Tisztelt 576! Régi olvasótok vagyok már, mióta megjelent az első [redacted]dány, azóta veszem. De biztos emlékeztek rám, írtam már egyszer, az Xbox linkelése után érdeklődtem, és örültem neki, hogy tudtatok segíteni. Baromi jót játszottunk, igaz csak ketten, mert csak két gép jött utána össze. De így is állat volt a Splinter Cell 2, Project Gotham Racing 2 stb. **(Na, végre egy értelmes ember! A Beatrixon kívül egyetlen barátom van, aki hajlandó volt system linken keresztül kémesdit játszani a SC2-vel. De azért javaslom, hogy próbáljátok ki a Halo 1-2-t, a CS-t, a Moto GP2-t, [redacted] a Midtown Madness 3-at [redacted] A szeptemberi Hardver rovatban szinte minden system linkes játékot összeszedtünk a Martinnal. Krisz)** Akkor még volt PS2-m, de azóta sajnos viszont meg kellett válnom tőle, de nagyon agyalok [redacted]ta, hogy beruházok egy sovány kivitelre, hisz nemsokára megjelenik a GT4, azt pedig imádom. Tényleg, igaz az a pletyi, hogy annyira durva lesz, hogy 2 rétegű DVD-n terpeszkedik majd ? Nem tudom én se biztosan, csak hallottam, de ti biztos tudtok valami infót róla. A dobozos Forza Motorsportról tudtok valamit ? Arról is hallottam egy olyan baromságot (ami szerintem hülyeség), hogy úgy akarják megcsinálni, hogy mind a [redacted] kerék hangja a házimozirendszer 2 első, 2 hátsó hangfalából [redacted] majd!? **(Szerintem ha már van egy konzolod, ne vegyél másikat, főleg ne egyetlen játék miatt. Úgyis mindjárt jönnek az újgenerációs gépek. Ami a GT4-et illeti, lehet hogy ún. duplarétegű DVD9-esen adják majd ki, nem tudom. Ezt a DVD típust inkább csak filmeknél használják, [redacted] volt már rá példa játékoknál is. Nyílván stílusosabb, mint ha két DVD5-ös lemezen adnák ki a játékot. Ami pedig a Forza-t illeti, pont valami hasonló idétlen hangzásról írtam a Mechassault 2 cikkemben (79. Konzol), ugyanis a DVD-n rajta volt a játszható demója. Egyébként nem voltam elájulva a játéktól. Szégyen és gyalázat, hogy míg PS2-re képesek GT4 szintű grafikát készíteni egy autós játéknál, addig X-en legjobb esetben is csak alig szebbet képesek kreálni, pedig elvileg erősebb gép. Krisz)** De nem emiatt ragadtam meg a klaviatúrát, és vágtam ki az ablakon, hanem azért, hogy érdeklődjek egy kicsit! Tegnap elolvastam Martin apó Metal Gear Solid [redacted] tesztjét, ami felettébb lenyűgözött. Tudni kell, hogy 3 műszakban melózom, [redacted] tegnap kezdtem az éjszakás hetem. Ahogy délután elolvastam a tesztet, és olyan 18 óra magasságában lefeküdtem aludni még 1-2 órát, agyaltam, hogy mit is kéne írni nektek. És visszagondoltam, hogy ti kaptok rengeteg dicsérő, kunyeráló, és – mostanában elég kevés – anyázó levelet, ami nem [redacted] baj! De még soha nem érdeklődött senki a magán életetek iránt. [redacted] engem se az érdekel, hogy mikor keltek [redacted] és hogy hogyan mostok fogat, vagy mikor melyik kézzel törlitek ki a hátsótokat. **(Ja igen, kihagytam a bevezetőből, hogy jobb kézzel... Krisz :)** Hanem az, hogy Martin is írta, hogy nincs otthon gépe, csak amikor tesztet kell írnia. **(Az mondjuk poén, hogy egy cikkében említette a nagyfőnök, hogy nála a képernyőméret 72 centinél kezdődik, ehhez képest az irodában 38 centis versenyzőkkel nyomul. Krisz :)** Ebből kifolyólag érdekelne, ti szoktatok saját játékkal játszani? Tehát mit tudom [redacted] én szeretem nagyon az autós stuffokat, azok közülis a NFS részeket. Nagy kedvencem volt a Hot Pursuit 2 PS2-n. Imádtam, még mielőtt eladtam a gépet (Karácsonykor történt), rengeteget játszottam vele, pedig nem mai darab! Most pedig próbálom beszerezni [redacted]re, pedig az szerintem jóval silányabb! Tehát nektek van időtök arra, hogy olyan stuffokal játszatok, amit akár 2 év után [redacted] szívesen elővesztek ? Amit annyira szerettek, hogy megéri elővenni, leporolni, újrajátszani? Én pl. a GT3-at is 3-szor kezdtem újra, igaz, csak 2-szer játszottam végig. Vagy a Resident Evil [redacted] Azt is nagyon imádtam, és most is szívesen játszanék vele. Végül [redacted] az érdekelne, hogy egy hónap 31 napjából [redacted] mennyi időt tudtok a saját játékaitokra fordítani, mert azt sokszor írjátok, hogy a lapzárta így, vagy úgy, [redacted] erről soha semmit! [redacted] ne havi lebontást nézzünk, hanem hetit. Én egy héten [redacted] olyan 4-6 órát játszom, ez sok vagy kevés, azt döntse el ki-ki magának. Nekem elég! Na engem ez érdekelne, mert tudom, nem olyan könnyű az újságírás! **(Hát arra mérget vehetsz! Egyébként a többiek nevében nem beszélhetek, de én személy szerint naponta min. 4-5 órát fogom az irányítót. Bár igazi játéknak inkább csak azt nevezném, amikor 2 Xbox-szal áthurcolkodunk egy barátomhoz – többek között – sytem linken FPS-ezni, versenyezni, és bunyózni. Itthon lapzárta után általában valami komolyabb egyjátékos stuffot veszek elő. Most pl. a Fable-t nyüstölöm. Elhatároztam, hogy az összes konzol minden 8+ pontos játékát végigjátszom, így év végére informáltságban Csipi már csak másodhegedűs lehet. [redacted] Egyébként nosztalgiázni mindig [redacted] de tesztelőként már nincsen nagyon időm újra végigjátszani a régi kedvenceket. A Hot Pursuit 2 X-es verziója jobb egy fokkal a PS2-esnél, [redacted] ma már ott sem ér többet 6-7 pontnál, pedig nekem is tetszett, pláne a főcímdal, csak hát a grafika...Próbáld ki a Burnout sorozatot! Krisz)** Köszönöm, hogy figyelmet szenteltetek kicsiny kis levelemnek. Maradok hű olvasótok. Sziasztok. Üdv.: Barna „Lazyboy2 Péter, Hódmezővásárhely **(Az általad kért háttérképes CD-t sajnos nem tudjuk megoldani, de ha egy doboz floppyval felfegyverkezve elmész valahova netezni, azokra legalább 30-40 játék háttérképe ráfér. Martin, nem tudsz ajánlani neki egy [redacted] oldalt ? Krisz)** *(Mi volt a kérés? Martin)*

Helobelo Tisztelt Tesztelők szaktekintélyei! Na mik a hírek, támadnak az Észak-Írek? **(Sajnos nincsen semmilyen újdonság, csak a tegnapi focibajnokság. Krisz)** Először is ki szeretnék térni a márciusi csevegős kritikákra. Én nem éreztem semmi olyan [redacted] de Durva" megjegyzést. Olyan mennyiségű nem[redacted]ő, hanem romboló kritikát kaptatok, hogy már attól tartok, hogy [redacted] az újsággal. Én sem [redacted] biztos a saját helyesírásomban, de [redacted] ezek a majmok kriti[redacted] titeket, akik két értelmes szót nem bírnak leírni helyesen ;D Ugyan már gyerekek! Ők már veteránok és szerintem a Császár sem azért írta, hogy nagy a TV-je, mert neked valószínűleg kisebb. **(Ezt sokan nem gondolnák róla, de Csipi valójában egy földre szállt kisangyal. Még a buszon is átadja a helyét az öregeknek. A projektora kapcsán csak a méretét merte említeni, mert ciki lenne arról beszélnie, hogy milyen procedúrákat kell végrehajtania, hogy lásson [redacted] belőle valamit. [redacted] Besötétít, lekapcsolja a villanyokat, és pontosan a képernyővel szemben helyezkedik [redacted] Ha balra, vagy jobbra dől, esetleg lejjebb, vagy feljebb hajtja a [redacted] máris elsötétedik a képernyő :) Krisz)** Ez a ti torz agya[redacted] szüleménye. Ha hozzájuk normálisan álltok, [redacted] is úgy reagálnak. Én csípem az egész 576 klánt és bírnám, ha valahol megismerhetnélek titeket. **(Hát akkor gyere be egyszer a szerkesztőségbe, ott már csak be kell kopogni a Killzone-os ajtón, de ne ebéd előtt gyere, mert olyankor mogorva a Főnök. Jól emlékszem még újonc koromra, amikor a „megbeszélt időpontban" beléptem egyszer az irodába, Martin pedig morogva nekem szegezte a kérdést: „Te meg mi a fa**t keresel itt megint ?" Krisz :)** Itt Budafok City-ben, a XXII. kerületben nem tudok a haverjaimmal egy [redacted] játszani. Ha valaki az 576-ból Tétényben, a Móricz Zsigmond körtéren, vagy Budafokon lakik, jelentkezzen. **(Én ott lakom, de ez titok, psszt. Krisz)** Átdobnám cserebere alapon a kis játékgyűjteményem. Gyanítom, ti sem csak eredeti játékokkal nyomultok. ;) Na, ennyi kritika után, amit a múltkor kaptatok, ezt simán bedobhatnátok pozitívumnak. Király, 1 ropiért meg lehet venni az évadokat. [redacted] csak a 2004-es évadot kellene [redacted]notok. Kíváncsi vagyok már a szerkesztőség tagjaira, úgyhogy [redacted]ényképet lazán bedobhatnátok :) **(Stábfotónk nincsen, [redacted] némi támpontot ad, ha belekukkantasz a T2 elejébe. Én a T-1000-est alakítottam, Martin az a hosszú hajú tetkós fickó, aki fejbevágott egy dákóval, Csipi pedig a bártulaj volt a puskával. Wilson még túl fiatal volt, hogy szerepelhessen a filmben, de van benne valami Stallone beütés. Krisz)** Hány órát játszotok hetente? Én pár órát, tehát nem vagyok nagy gamer, [redacted] azért volt PS,DC,PS2,C64 [redacted] NES is a birtokom-

ban. **(Feljebb már válaszoltam egy másik levélírónak: naponta min. 4-6 órát. Krisz)** Az 576 Konzolt szorgosan veszem már 2 éve :) A hülye, nem gyengén sötét fejemmel a régi számokat hagytam elkallódni, ami persze most meg aranyat ér. A konzolháborúról annyit, hogy menjenek a „csába", akik fikázzák a másik gépét. Jó az összes konzol, és mindenki azt vegye, amelyik neki szimpatikus. Nekem jelenleg Xbox-om és PC-m van. És a PC-t sem érdemes fikázni, mert aki kalóz játékokkal játszik, annak ki kell íratnia PC-n a játékokat. Szoktátok írni, hogy kedvenc játékainkat vegyük meg eredetiben... **(„Kőkemény" Ricsi itt kifejtette a véleményét a feketepiac előnyeiről /pl. kedvezőbb ár, nagyobb választék/, de ez a téma sajnos nem az újságba tartozik. Egyébként pl. kezdő házimozi rajongóként még én is így gondolkoztam, de hiába lett volna olcsóbb, hogy nézett volna már ki a nehezen összekuporgatott házimozi rendszer mellett egy rakás filctollal felcímkézett DVD filmgyűjtemény? Egy igazi gyűjtőt nem csak maga a szoftver érdekli, de egyébként megértem az érveidet. Krisz)** Na halihó, és az újság veszett jó! Üdv.: „Hard" Richard. Email címem, ami a kutyát nem érdekli, de hátha: ps3xbox2@freemail.hu. Ha esetleg valaki be akarna szólni. Na meg persze, hogy lássátok a stílusos E-mail címem :) Ui.: Jók az egyéni történeteitek, és csapok bárkit Fight Nightban. Amikor a Martin bokszolt a macskás történetben az király volt :) Martin él, tehát 1:0 neki ; K.O. **(Macskás sztori ??? Krisz)** *(Amikor puszta kézzel legyűrtem a pampák oroszlánját, a párducot? Martin)*

Ohio Konzol! Hát nem tom', hogy ki, hogy van vele, de szerintem ezért érdemes közfelháborodást keltő cikket gyártani. Az a színvonal, ami a mostani Csevit áthatja, leírhatatlan. Olvassátok el kedves F-generation és nézzetek magatokba. Asszem' most megkaptátok, és nem az újságtól, nem a tesztelőktől, hanem az értelmiségtől, attól a rétegtől, akik miatt a konzol rétrejön, akik miatt érdemes teszteket közölni. **(De hát az előző Cseviben nem is válaszolt senki, a levelezők elrendezték maguk között a viszályokat. Egyébként a „művelt kritikusok" közül azokat a levélírókat emelném ki, akik valójában nem is olvassák a Konzolt, csak egy reggelen rájöttek, hogy sz*r. Krisz)** Ennyire igényes csevit már rég nem lehetett olvasni, csak kár, hogy ehhez egy botrányt keltő cikk és egyéb előkészületek kellettek. Martin, Császár stb., most feladtátok a leckét rendesen, és ahogy ezt elintéztétek, az volt a szép. Lehet, hogy én látok összeesküvéselméletet, de szerintem Ti ezt így akartátok, már rég megterveztétek, hogy neveljétek meg a népet! Gratulálok! Mrenton (gabee15@freemail.hu) **(Ugyan már, nem volt ebben semmiféle összeesküvés. Azért ennyire nem előrelátóak a fiúk az 576-nál. Ami pedig Csipi cikkét illeti, nekem már csak azért is tetszett, mert szép olvasmányos volt, mindegy, hogy miről szólt. Csipi bácsikámnak már csak ilyen a stílusa. Aki ezt megérti, jót röhög az olyan aláírásokon, hogy „Az Istenek Felett Álló Csodalény". :) Sokan viszont „háborús uszításként" fogják fel az ilyen megnyilvánulásait. Írhatott volna „Quasimodo"-t is, akkor talán mások is értették volna a poént, és talán közelebb is állnánk az igazsághoz. :) Krisz)** *(Miért érzem úgy, hogy a következő számban ki fogod húzni a gyufát? Martin :)*

Szevasztok sajtóműfajok vezérei! Nemtom ki olvassa a levelet (Radeon, Liquid, Csipi...), ezért jár ez a megszólítás... Meg amúgy is üdvözlök mindenkit, aki hozzájárul eme nemes magazin szerkesztéséhez (a nyomdásokat nem annyira). Mivel a Januári számban nem olvastam, hogy mi a hónap témája, ezért csak írok 1 spontán rajongói levelet. Mivel nem vagyok öreg róka a játékok terén (kb.: 8 éve nyomkodom a Sony masináit). **(Most hülyéskedsz? 8 évvel ne lennél öreg róka? A XXI. század játékainak alapjául egyébként is elsősorban a PS szolgált, nem pedig a 8, vagy 16 bites gépek. Kivéve talán a Nintendo-t. Krisz)** *(Krisz, ehh, néha olyan hülyeségeket mondasz... Martin)* De el tudom dönteni, hogy nekem mi a yo játék. Nagyon szeretem az újságotokat, ha nem is minden számot, de amit tudok, +veszek. Martin! A KILLZONE cikkedre annyira büszke lehetsz, hogy A4-es lapra kell nyomtatni a névjegykártyádat. **(Jó, hát úgy könnyű, ha valaki hónapokig tervezgeti a cikket a fejében. Krisz :)** *(Több éve. Még a C64-es Commando közben jöttek az első mondatok, '86-ban. Martin)* Engem, aki nem vagyok oda az ilyen 1. személyes „mindenkitkinyírokmerhősvagyok" játékokért (ahogy Te írtad: csapatalapú FPS) rögtön +győztél arról, hogy ez a stuff arra van, hogy az ilyen ifjú gamerek, mint én +vegyék. **(Jaj, mindig csak ez az öldöklés. Miért nem relaxáltok néha olyan játékokkal, mint a Harvest Moon, vagy a Pikmin?! Krisz :)** Szerintem, de ezt valószínű Ti is tudjátok, hogy vannak olyan játékok, amit kötelező megszerezni. **(Nem, nincs olyan. Legfeljebb stíluson belül. A legtöbb játékos eléggé korlátolt, így általában csak max. két fajta stílus jön be nekik, és a játékgyüjteményük is kizárólag ezekből áll. Láttam már érdekes kombinációkat: pl. Tekken sorozat és japán RPG-k, vagy Halo és Colin McRae. Aztán van, akinek kizárólag az árkád játékok, tehát az autósok, FPS-ek, és a bunyósok jönnek be. A fiúk a Konzolnál általában bármit képesek letesztelni, én ezek mellett viszont minden létező stílust még komálok is, kivéve talán a foci managgert. Tök régóta vágyom már egy repülős tesztanyagra, de mégsem erőszakolhatja meg a Martin a kiadókat, hogy legyen. Krisz)** Nem tom mi lényege van annak, hogy más(ok) gépeit fikázzák. Az X-esek jönnek a technikai adataikkal a PS-esek + a GT-vel. Amikor nekem 1 laza PS-em volt, akkor indult: G*** Dreamcast, F*******ő PS2...

Nem tom ki hogy van vele, mint leírtam szürke PS-sel nyomtam és lesz*rtam, ki mit mond a másikra, mert ott volt nekem az 1ik olyan valami az életemben, ami pár (?) órára lekötött és felhőtlen idők jártak rám... **(Bárcsak a mai konzolok is olyan színvonalat nyújtanának ma, mint akkoriban(!) a remek kis PS! Most már tényleg minden csak a piacról és a reklámokról szól, vagyis a pénzről. Én nem bánnám, ha csak ötödennyi játék jelenne meg havonta, ha azok legalább egytől egyik igényesek lennének. Krisz)** Anyukámék úgy 2 éve vettek nekem 1 PS2-t. Szebb grafika, újabb játékok, szép fekete... Az volt az e-havi számban, hogy valakinek nem tetszett, hogy személyes hangvételű az újság. Tőlük szeretném +kérdezni, hogy: *******... **(Ferinek itt elborult az agya. Krisz:)** Szerintem zsír ez a lap, ezért +veszem! De ha szerinted nem yo, akkor vegyél valami mást... Mondjuk Buci Macit. Lenne még 4 kérdésem:

-1. Kedves Csevegő rovat szerkesztője: Szeretném az újságban viszontlátni a levelem... Légyszíves tegyél be a csevibe...

-2. Mely honlapokról tudok leszedni PS2 játékokhoz eredeti borítókat? Pár haverom mondta, hogy a gyártók honlapjairól (ott nem találtam).

-3. Ha esetleg van kölcsön, vagy esetleg van 1 megunt NFSU2 játékotok, azt legyetek oly rendik, és küldjétek el nekem.

-4. Van olyan, hogy 576 póló?

(1: Teljesítve, 2: Olvasd el Csipi válaszát a februári Csevegő utolsó előtti levelére. 3: Nincsen véletlenül kölcsönbe, vagy esetleg örökbe egy megunt 10 ezresed :) ? 4: Ezt csak a jó Ist.., mármint Martin tudja. Üdv és pá: Che Guevara, jin, mufflon és legfőbb énem, az eredeti nevem: Kacziba Ferenc (kisciba@freemail.hu) (A Crash 3-mal kapcsolatos kérdésedet továbbítom Csipi bácsikámnak. Krisz)

Hakke, kedves 576 Team! Az újsággal meg vagyok elégedve, talán csak az árlista hiányzik, + ha lenne a Cool-Túra mellett egy hentai-manga (elvégre a manga közel áll a játékokhoz), akkor örülnék neki én, + vagy 12 fiú és lány! (Egyébként van valahol Mo.-n hentani bolt ?) **(A manga fogalom természetesen nem idegen számomra, de ez a hentai magas nekem, már ha egyáltalán jól írtam le. Viszont a Martin mindig is oda volt az ilyen japán bizgentyűkért, úgyhogy majd ő eligazít téged a témában. Krisz)** *(Hentai = porno manga / anime. Magyarul: dugás. Ebbe az újságba való? Martin)* Épp most olvastam a Tenchu: Fatal Shadows-t, és felháborodván, hogy a T egyre jobban kezd sz**ba fordulni, én mint nagy (oldschool !) T fan megírnám a véleményemet a T-ről. **(Vega tesztje valóban nem volt rossz. Kiskoromban mi is nagykanállal ettük a ninjás filmeket a barátaimmal, sőt egy időben totálisan beleéltem magamat, hogy ha felnövök, ninja leszek. Az általános iskolás osztálytársaim szerint egy időben Batman is akartam lenni, de erre már nem emlékszem. A sors fintora, hogy 19 éves koromban majdnem egy évig jártam ninjutsura, de akkor már nem érdekelt a gyerekkori álmom. Krisz)** A T1-et 12 évesen láttam először, bár az elején még nem is, de később nagyon megtetszett, és ez meghatározó pont volt az életemben. Tetszett a fakó, csillogásmentes táj, és az egyszerű IGAZI régi, japán feelinges házak, és hogy minden pálya éjszaka, a SÖTÉTBEN játszódott... **(Engem is rögtön megfogott az első rész atmoszférája, pedig először csak kölcsönbe kaptam a játékot. Röstellem, de én csak a második rész tutoriáljában jöttem rá, hogy a Tenchu valójában egy lopakodós ninja szimulátor, nem pedig hack'n slash. :) Egyébként Gabi itt még vagy egy oldalon keresztül ecsetelte a véleményét a Tenchu sorozatról. Például, hogy a második rész képes volt visszaadni az eredeti Tenchu hangulatát, de a PS2-es Tenchu 3-tól már több fejlődést várt a grafikai tuningon kívül. Gabi szerint a mai játékok szebbek és könyedebbek, de a játékélmény egyre rosszabb. Pont erről írtam a Splinter Cell: Chaos Theory bevezetőjében. A Fatal Shadows pedig egyértelműen a Tenchu sorozat legrosszabb tagja. Gabi ezen kívül még hiányolta a pályaszerkesztő módot is. Krisz)** Lenne pár kérdésem:

1. Twisted Metal: Blacknek lesz-e új része, s mikor, (mire) ?

(Most csak egy PSP fejlesztésről tudok, a T.M.: HEAD-ON-ról. Krisz)

2. PS3 kb. mikor lesz kapható, és mennyibe fog kerülni ?

(Ha tényleg bemutatják az idei E3-on a PS3-at / X2-t, akkor legkésőbb már jövő tavasszal játszhatsz a PAL verziós gépekkel. A premiert követő félévben olyan 100 ezerben gondolkodhatsz. Krisz)

3. A Dragon Ball Z: Budokai 3-ban hogy kell behozni a Buut **(Jól írtam ??? Krisz :)**, hogy benne legyen a Dragon Universe-ben (mert már mindenkivel végigvittem, de még nem választható, így még nem jött be a Dragon Area) ?

(Pfff. Írj a Veres Mikinek. veresmiki@576.hu Krisz)

4. Nagy gondom, hogy a Twisted M:B.-ben story módban sem adja be a karakterek (kedvencem Shadow :) TÖRTÉNETES EGYÉNI videóit (pedig ti is írtátok akkoriban, hogy van a game-ben, az interneten is van tudom, csak az eredeti játékomban nincs) ?

(Te is jókat tudsz kérdezni. Ha valaki tud segíteni, az legyen szíves írjon Gabinak egy SMS-t a 0620/566-2745-re. Krisz)

5. Tudtok-e valami minden / örök fegyver kódot a Manhuntba (kult game!!!).

(Pont emiatt készítettem az összevont tartalomjegyzéket. Ha bármelyik számban írtunk valamilyen játék kódjáról, azt megtalálod a listában. K, TT, vagy V /kódok, tippek és tanácsok, végigjátszás/ rovatként keresd. Krisz)

6. Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories-hez minden kártya játszható, vagy tudtok max. pénz kódot (ha tudtok Istenek vagytok !!!) ?

(Jézusom, most tényleg egy 3 éves PSOne-os rétegjátékról érdeklődsz? A Konzolban nem szerepelt kód róla. A Beatrix elég sokat játszott az X-es Dawn of Destiny-vel. Megkérdeztem tőle, azt mondta eddig több száz kártyával találkozott, és gyakorlatilag nem akarnak elfogyni. Valószínűleg előbb-utóbb az összeset meg lehet szerezni. Krisz)

Végezetül én, mint gabber, örülnék ha a Cool-Túrában lenne a rock farma (tetszik a szavas :) zene **(Vagy „furma"? Bocs, de elégé olvashatatlanul írsz. Krisz)** lenne Hardcore zene is! További jó munkát, jó játékot a népnek! The Great Necromancer Bakta Gábor, Eger

Végső elkeseredésemben írok. Az lenne a gondom hogy az Xbox készülékemhez szeretnék hozzájutni egy kiegészitő kábelhez, aminek a neve HIGH DEFINATION PAK, mivel szükségem lenne a tv-hez compozit csatlakozáshoz, mert a projectoros tv-m tudja kezelni a 480i-t és compozit bemenetén müködne a progressziv pásztázás. De ha tudtok valami másfajta kábelt, vagy kábelről infót, hogy hol lehetne beszerezni, annak nagyon örülnék.Elöre is köszi mindent: Balogh Attila (projektorz@freemail.hu) **(Kedves Attila, elég sok a fogalomzavar a leveledben, ezért ajánlom, hogy mindenképp olvasd majd el a Vizuális mámor 1-2 cikkeimet (74/75. Konzol). De azért elmagyaráznék néhány jelölést.**

480i = (váltottsoros) NTSC, 576i = (váltottsoros) PAL, 480p = NTSC progresszív pásztázás, 576p = PAL progresszív pásztázás, 720p HDTV = progresszív 1280*720, 1080i, HDTV = váltottsoros 1920*1080. És itt had ragadjam meg az alkalmat, hogy az olvasók, és az egyes tesztelők között is eloszlassak egy félreértést: A PROGRESSZÍV PÁSZTÁZÁSNAK (/SCAN) SEMMI KÖZE SINCSEN A HDTV-HEZ! Igazi HDTV jelet az NTSC-s GT4-en kívül csak néhány USA/Japán verziós X játék támogat, de lehet, hogy még NTSC-s indítólemezzel sem kapnánk HDTV jeleket európai konzolokon. Úgyhogy mindenki felejtse el még jó két évig a HDTV témát, ha csak nem akartok feleslegesen pénzt kidobni. Ehhez egyébként valóban az általad említett HIGH DEFINITION PACK-ra van szükség, amit Mo-n sajnos nem lehet kapni. A kábel végén egy doboz található, többek között KOMPONENS video kimenetekkel, ugyanis analóg forrás esetén csak így, vagy egy PC-s VGA csatlakozóval továbbíthatóak a 480p, 576p, 720p és 1080i jelek. Megjegyzem, ha valakinek támogatja a tévéje komponens, vagy VGA bemeneten keresztül a 480p-t, vagy az 576p-t, akkor vásárolhatunk 150 ezerért egy fantasztikus deinterlacert, amely minden forrásból kiváló minőségű progresszív képet kreál. Ha még bővebb infót szeretnél, írj nekem. Krisz)

Hello Martin Ne haragudj, hogy nincs más akit tudnék boldogítani, de most mindent mellőzve komolyan sajnállak, vagy hogy jobban kifejezzem magam, szép lassan kezdek egy pár dolgot megérteni veletek kapcsolatban is, meg az élettel kapcsolatban is. Nem vicc. Csipi téma jól körbe lett rágva, perpill én szégyellem a legjobban magamat, hogy foglalkoztam a dologgal. Én sem vagyok különb, esetleg abban, hogy egyáltalán észre vettem magamon. Az alaptéma ami miatt ideírtam, az az volt, hogy küldök egy kis csatolt fájlt. Egy régi bölcsesség gyűjtemény. Eddig mindig felvidított, sajna most nincs ereje, pedig most aztán tényleg szükségem lenne rá. Na igen, és ezt gondoltam elküldeni, ha már kiborult a bili a fórumozók miatt segíthet. Talán. Elmerengve a régi idők boldogságán és szépségén, mindig az jut eszembe, hogy mennyi minden változott „azóta". És nem pozitív irányba. Használd egészséggel. **(Jézusom, már miért kéne sajnálni a Martint? Szerinted egész nap ül a sarokban és bőg a sok-sok anyázós levél miatt? Dehogyis. Általában azt se tudja, hol áll a feje. Egyébként Martin, megkaptad a „bölcsesség gyüjteményt"? És okultál is belőle? Krisz)** *(Megkaptam, kösz. Martin)* Ja igen még annyit merészelnék megkérdezni, hogy mi a rendes becsületes neved?. Az újságban is csak Martin van. **(Én tudom, én tudom, de ha le merem írni, nekem végem. Olyan Pityinger László környékén kell gondolkozni. Krisz :)** Üdv Klaxin (Veres Zoltán)

Hát ennyi lett volna erre a hónapra. Akik most kimaradtak, ne csüggedjenek. Ha marad hely, májusban bekerülnek, illetve próbálkozhatnak újabb levelekkel.

Egyébként annak ellenére, hogy bár az analóg levelek időigényesebbek, mivel külön be kell digitalizálni őket, és néha nehéz kibogozni a titkosírásokat, mégis azokat szeretem jobban. Véleményem szerint mindenképpen becsületre méltóbb, ha valaki veszi a fáradságot, hogy tollat ragadjon, és elugrik a postára, mintha egy egyszerű emailt küldene. Éppen ezért, amíg én írom a Csevegőt, az előbbi csoportnak nagyobb az esélye a bekerülésre. És akárcsak ebben a hónapban, a jövőben is mindenkinek, aki mellékel nekünk előre megcímzett és bélyeggel ellátott válaszborítékot, úri becsületszavamat adom rá, hogy azoknak ezentúl is tollal írt levéllel fogok válaszolni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

FILM

Johnny English

Rendező: Peter Howitt
Szereplők: Rowan Atkinson, John Malkovich, Natalie Imbruglia
DVD: 5.1-es magyar és angol hangsáv + angol DTS
Extrák: így készült, megfigyelési teszt, a szereplők adatai, + dvd rom

Mivel múlt hónapban bemutatott filmek egymás után való megtekintése könnyedén vezethet egy aztán évekig kezeltethető mániákus depresszió kialakulásához, úgy döntöttem, hogy a zenékhez hasonlóan filmfronton is egy populárisabb darab kerül majd terítékre. Biztos vagyok benne, hogy most sokan nem értik, hogy vajon miképp kerülhetett a cool filmeket bemutató rovatba Rowan Atkisnon legutóbbi szerencsétlenkedése. A rövid válasz szerint: *mert vicces.* Hosszabban: mert nagyon vicces, és ugyan miért ne szerepelhetne itt egy kiválóan elkészített vígjáték? Amíg a válaszon töritek a fejeteket gyorsan beavatnálak titeket a film megtekintésének körülményeibe, ami egyrészt azér' jó, mer' a végén lesz tanulság is, másrészt meg ha nem tévedek, ez az ilyen egyéniségizős, sztorizgatós magazin, vagy mi.

Na szóval tíz perccel az előadás kezdete előtt az xy multiplexben, hogyaszondja: „Két jegyet a Dzsánni Inglisre légyszi". A jegypénztáros kislány ahelyett, hogy készségesen megtudakolta volna, melyik sorba akarok ülni, rövid töprengés után felhívta a főnökét, hogy most akkor két ember esetén is elindítják-e a vetítést. Szerencsére győzött az üzemeltetőben mélyen bujkáló kötelességtudat, miszerint nem hagyhatják cserben a filmet hangosan követelő nézők hadát, és zöld utat engedett a kvázi magánvetítésnek. Két perccel a filmkezdés előtt (azaz két perccel a negyedórás reklámblokk kezdete előtt) még további négy(!) ember gondolta, hogy nem lehet teljes az élete a JE megtekintése nélkül. Elkezdődik a film. A balomon ülő szimpi csaj (sajnos vele volt az unszimpatikus barátja is :( ) hangos nevetésben tör ki kábé a harmincadik másodpercnél, a többiek kényszeredetten mosolyognak. Egy óra tíz perc múlva: finálé. Szimpi csaj, miután egyik röhögésrohama során egy egyenletes sugarú körben szétterítette a kezében tartott patkukkos zacsi tartalmát a mozi egész területén, most a széken félig lecsúszva próbálja kontrollálni féktelen jókedvét, viszonylag kevés sikerrel. Többiek az unalom félreérthetetlen jeleit árasztva magukból, látványosan nem értik, miképp lehetséges, hogy valaki ilyen jól szórakozzon egy ilyen közönséges filmen.

A történet tanulsága a „moziban mindig ül melletted egy jó csaj" helyett inkább arra kíván utalni, hogy az angol humort legalább annyian (igazából jóval többen) nem értik / nem szeretik, mint amennyien meghalnak, ha Mr. Bean bekacsázik a képernyőre. Nem véletlenül hoztam fel pont ezt a példát, hiszen a most kitárgyalandó filmben főszerepet játszó Rowan Atkinson ezzel a masszívan idióta, bájosan csetlő-botló karakterrel lopta be magát a tévénéző tömegek szívébe. Leghíresebb szerepe mellett persze még számtalan filmben szerepelt, így többek között láthattuk a brit filmgyártást ismét pályára állító Négy esküvő és egy temetésben, az Üldözési mániában, valamint Roger Moore mellett szerepelt egy valódi Bond filmben is, hogy aztán huszonöt évvel később elkészítse a figura direkt paródiájaként is felfogható Johnny English-t.

A balek titkosügynök figuráját eredetileg egy több felvonásos hitelkártyareklámhoz találták ki, melyek pozitív fogadtatásának hatására vágott bele Peter Howitt rendező az egész estés változat elkészítésébe. A történet elején a potenciális Bond-pótlék még egy szimpla kis aktakukac, de miután az Egyes számú ügynök temetésén egy alattomos pokolgép végez a cég összes profi emberével, a vezetőség kénytelen bevetni az utolsó életben maradt ügynökét: Johnny English-t. Persze a koronaékszerek biztosításának feladatával megbízott Johnny minden lehetőséget megragad, hogy kellemetlen helyzetbe hozza az ügynökséget és főképp saját magát, legyen szó akár a koronázási ünnepségről, vagy esetleg egy elegáns partiról. De akármilyen mélyre ássa is magát, mindig ott van mellette Bough és a szexi / titokzatos Lorna, hogy kihúzzák a legképtelenebb szituációkból is. Miközben Johnny magabiztosan halad egy országos méretű katasztrófa kirobbantásához, a gonosz Pascal Sauvage azon mesterkedik, hogy az egész Egyesült Királyságot magánbörtönné változtassa.

Akármennyire is gázosnak tűnik az imént előadott történet, a Johnny English valójában az utóbbi évek legszerethetőbb vígjátéka. A humor elég bőségesen van adagolva ahhoz, hogy a film végéig ne hagyjuk abba a röhögést, emellett mindvégig megmarad a jó ízlés határain belül, ami felettébb ritka napjaink amerikaipilés átlagízléssel ellátott világában. További pozitívum, hogy az ehhez hasonló paródiák, önmagukat egyszerű gagek sorozatává süllyesztő „eladom az anyámat egy... na jó inkább két poénért" mentalitás helyett az alkotók nagyon okosan félkomoly stílusúra lőtték be a filmet. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a direktben vicces részek mellett néhol egészen korrekt akciójelentek is helyet kaptak a filmben, egy-egy jellegzetesen English-es csavarral tálalva. Feltétlenül ki kell emelnem Rowan Atkinsont, aki amellett, hogy pokolian vicces, egyben a film motorjaként is funkcionál. Látványos magánshowja bár nem sok teret hagy a többieknek a kibontakozásra, mégsem telepszik rá az egész filmre. Sauvage szerepében John Malkovich félelmetesen jól ripacskodik, a pillanatokon belül friss lemezzel jelentkező Natalie Imbruglia pedig állati szexin tudja rebegtetni a szempilláit. Mivel a JE gyakorlatilag nem rendelkezik egy komolyabb hibával sem, bátran ajánlható mindenkinek, akik viccesnek találják, ahogy Rowan Atkinson a Thank You for The Music-ot énekli egy csatornában.

KÉPREGÉNY

Fekete-fehér képregényantológia 1: Sin City és más történetek

Még alig szoktuk meg, hogy XIII ezentúl minden második hónapban meglátogat minket, máris itt van egy újabb próbálkozás a hazai képregénypiac színesebbé tételére. Az összesen tizenkettő történetet tartalmazó Fekete-fehér antológia esetében a változatosságra egészen biztosan nem lehet panasz. Sötét krimitől a westernig, szuperhősöktől a humorig minden témával találkozhatunk a kis képregénykockákban.

Az aktuális moziadaptációval rendelkező képregények blokkját a címlapon terpeszkedő Sin City nyitja, melyet a különlegesen minimalista, néhol szinte már a képek negatívjaiba átforduló rajzstílus, és a sehol máshol nem látható fény-árnyék hatások az antológia egyik legérdekesebb darabjává tesznek. A még idén mozikba kerülő filmverziót Robert Rodriguez és a sorozat megalkotója Frank Miller készítette el, ami megadja az esélyt egy a tizennégy feletti korosztály számára is fenntartások nélkül fogyasztható képregény-filmre. Aztán helyet kapott még a régi Kockások kalandtörténeteit idéző francia Blueberry, Keanu Reeves legújabb világmegváltós akciótűzijátékának (Constantine) a filmnél jóval sötétebbre hangszerelt eredetije, valamint a nyáron kétszázadik folytatással jelentkező Batman is. Üdítő színfolt, hogy a bejáratott, közönségcsalogató nevek mellett helyet kapott két hazai képregény is, melyek közül a mindössze két oldalon szorongó, Pepita Ofélia, kifejezetten ígéretesnek hat mind a történet, mind a rajzok szempontjából. A tucatnyi alkotás közül kiemelkedő teljesítményt nyújt még a Damien Glez által készített hihetetlenül vicces Isteni színjáték, valamint a kötet szerintem legjobb darabja, a mindennapokat enyhén szatirikus módon kifigurázó Pszichopark. Külön jó pont, hogy a képregény áradatot egy-egy oldal erejéig megszakítva szó esik a legendás alkotókról és meghatározó kiadókról is.

Szemét módon a végére hagytam a hibák felsorolását, melyek közül az oldalak káoszszerű elrendeződése még pusztán esztétikai eredetű. A komolyabb problémát az antológia egyik erősségeként is funkcionáló sokszínűség jelenti. A kötet száz oldalára túl sok képregényt próbáltak bezsúfolni, aminek az lett az eredménye, hogy egyik történet sem tud igazán kiteljesedni, mert mire belerázódnánk, már vége is van. Ez főképp a folytatásos képsoroknál lehet idegesítő, ahol tizenegynéhány oldal elolvasása után hónapokat kell várni a következő adagra. Ahogy a mondás tartja, a kevesebb ebben az esetben is talán több lett volna. Kevesebb képregény, több helyen. Mindenesetre a hibáival együtt is nagy előrelépést jelent, hogy végre a kevésbé populáris képregények világába is bepillantást nyerhetünk, ha csak pár oldal erejéig is. Becsüljük tehát meg a lehetőséget, amit a Míves Céh kiadó adott nekünk, mert szinte biztos, hogy ezek a művek semmilyen más formában nem fognak megjelenni Magyarországon.

ZENE

Ashanti – Concrete Rose (Def Jam)
John Legend – Get Lifted (Columbia)
The Brand New Heavies – Allaboutthefunk (Record Express)

KÖNNYŰ – NEKED!

Alig pár héttel a tavasz hivatalos beköszöntése után végre a lassú és fájdalmas fagyhalál kockáztatása nélkül léphetünk ki az utcára nagykabát nélkül. Ilyenkor a megszállott Radiohead rajongókon kívül az emberek többsége ösztönösen húzódik s könnyen emészthető zenék felé, úgyhogy szinte adta magát a lazább cuccokat tartalmazó ajánló ötlete. Ezt megfejeltem egy apró csavarral, így csak és kizárólag az eddig elhanyagolt r&b, hip-hop, soul, funk stílusok képviselői közül válogattam.

Elsőként az extrém populáris kategóriába tartozó édeskés cola light r&b-t gyártó **Ashanti** kerül górcső alá, akinek legfőbb pozitív tulajdonsága kimerül abban, hogy észvesztően jól mutat az A2-es posztereken. Mivel emellett még tessék-lássék énekelni is tud, nem meglepő, hogy a csaj debütáló albuma milliós példányszámban kelt el az USA-ban. A roppant szellemesen csak Chapter 2-ra keresztelt második lemez ezzel szemben nem lett hangos siker, így a tavalyi év végén megjelent Concrete Rose-ra maradt Ashanti teljes körű rehabilitációjának feladata. Nem mondom, jól indított a kislány, hiszen az elsőként kislemezre másolt Only You torzított gitárokkal trükköző hangzása elég ütős lett ahhoz, hogy az intő jeleket figyelmen kívül hagyva (gusztustalanul lila színben pompázó booklet és CD cover) téves következtetéseket vonjak le a lemez minőségével kapcsolatban. A korong elindítása után öt perccel (isten áldja a skip funkciót) már tökéletesen tisztában voltam azzal, hogy megint a szokásos r&b maszlagot kapom, ügyes csomagolásban tálalva. A dolog azonban mégsem teljesen bukós, ami egyértelműen a minden másodpercben agyhalállal fenyegető naiv csilingelős hangzás szinte teljes elhagyásának köszönhető. Emiatt a Concrete Rose viszonylag egyenletes színvonalat nyújtva, különösebb mélypontok nélkül dobálja ki a minden tekintetben profin elkészített (= kiszámítható = fantáziátlan) slágereket egymás után. Ashanti még egyértelműen kevés ahhoz, hogy vetélytársa legyen a műfaj csúcsragadozóinak (Destiny's Child mondjuk), de aktuális lemeze így is jó szolgálatot tehet családi grillpartik és dögfárasztó napok kellemsebbé tételére.

John Legend neve amellett, hogy bugyuta főcímek és szóviccek tucatjainak elsütését teszi lehetővé, már a Get Lifted meghallgatása előtt felállít egyfajta minőségi követelményt a produkcióval szemben. Gyengébb idegrendszerű olvasóink kedvéért már most elárulom, hogy a Philadelphiában született srác lemezében van annyi spiritusz, hogy ne érezzük túlzónak vagy röhejesnek enyhén pátoszos nevét. A mindössze huszonöt éves soul fenomén eleinte olyan sztárok mögött háttérénekeskedett, mint Alicia Keys, a címlapokra kerülésért teljes „mellszélességgel" küzdő Janet Jackson, vagy Kanye West, aki egyébként rengeteget segített a lemez elkészítésében. Ilyen vendégszereplések mellett nem lenne meglepő, ha Legend (akár tudat alatt) a fenti előadók stílusában készítette volna el első lemezét. Szerencsés módon a korong inkább a hagyományosabb soul és jazz felé tolja el a hangsúlyt a sokszor teljesen feleslegesen erőltetett modern hangzás helyett. Emiatt a végeredményt akár könnyen be lehetne sorolni a menthetetlenül régimódi vagy éppen unalmas kategóriákba, ha az egész nem lenne ennyire durván zseniális. Teljesen mindegy, hogy az aktuális kislemezt (Used To Love U), a Snoop Dogg segítségével felvett I Can Change keményebb ritmusait, vagy éppen az Ordinary People szimplicitását vesszük alapul, az eredmény minden esetben bőven több mint, kielégítő. Ha lenne igazság a földön, a Get Lifted milliós példányban fogyna a világ minden táján és a lemezről kimásolt dalokat nyomatná ezerrel a rádió / TV.

Azt hiszem mindenféle pejoratív felhangtól mentesen kijelenthetjük, hogy a **The Brand New Heavies** zenéjének egyetlen célja, hogy megfelelő hátteret szolgáltasson egy a parkban töltött nyári délutánhoz. A poliészter funk koronázatlan királyai már megajándékozták a világot néhány gyöngyszemmel, melyek közül kiemelkedik a legrosszabb kereskedelmi rádiós élmények szemeteskukájából könnyedén kikereshető You Are The Universe. Ezen felvétel, amellett, hogy még mindig idegesítően magas rotációba van helyezve, egyben az átlagosan rossz ízléssel bíró programigazgatók kedvelt hivatkozási alapja a rádió által játszott igényes zenékre. A megkapóan idióta címmel ellátott Allaboutthefunk azonban teljességgel esélytelen arra, hogy a rajta található bármelyik szám akár csak hasonlóan széles körben ismert legyen, mint a Universe. Ennek egyik oka nyilván a pop funky hangzás csökkenő népszerűségében keresendő, másrészről viszont az új album sem az a simulékony slágerekkel teli lemez, amire számítani lehetett. Az alaphangzás egy fokkal kevésbé populáris, mint az eddigi albumok esetében, néhol hangsúlyosabb szerepet kap az elektronika, és nőtt a rádióbarátság határain belül mozgó kísérletezős számok aránya is. Az új énekesnő Nicole *akárkicsoda* kiválóan teljesíti a feladatát, jól áll neki az intellektuális titkárnő imidzs, a Boogie videójából pedig világosan kiderül, hogy kifejezetten jó s*gge van. A Brand New Heavies érezhetően távolodik a három és fél perces popszámok világától, az Allaboutthefunk pedig remek átvezetési pont lehet egy komolyabb album felé.

KÖNYV

China Miéville – Perdido pályaudvar, végállomás

Ulpius-ház Könyvkiadó
2 kötet, összesen 878 oldal

A tény, miszerint az utóbbi öt évben a Solaris-on kívül nem igazán erőltetettem a science fiction irodalmat, nem jelenti automatikusan azt, hogy nem is szeretem a műfajt. Egyszerűen csak arra a pillanatra várok, amikor valaki szakítva az íratlan szabályokkal, végre ír egy igazán friss és dinamikus, vérbeli, 21. századi darabot. Hogy vajon ez a bravúr sikerült-e a *Perdido pályaudvar*nak, nemsokára kiderül, az mindenesetre bíztató előjel, hogy a több kötetes darabok iránt viszolygásomat legyőzve egyáltalán eljutottam a történet végéig. A könyv egy Philip K. Dick idézettel indít, melyet egy felettébb részletes, ám annál feleslegesebb térkép követ Új-Crobuzon fontosabb kerületeiről. Az ez után következő dőlt betűs rész amellett, hogy durván erőltetett, egyben előrevetíti a könyv legnagyobb hibájaként felróható túlírtságot is. Komolyan mondom, ebben az alig öt oldalas szövegben több metafora és megszemélyesítés van, mint egy átlagos költő egész életművében.

A történet antihőse, Isaac Dan der Grimnebulin (nem röhög!) renegát feltalálóféle, aki a város egyik lepukkant negyedében bérel egy laborféleséget, két hasonlóképpen lepukkant kollegájával. Aktuális megbízása egy szárnyát vesztett madárembertől érkezik, aki cseppet sem meglepő módon ismét a fellegek felett szeretne szárnyalni. Isaac ahelyett, hogy egy tubus pillanatragasztó és pár összegyűrt cukorkás papír segítségével két másodperc alatt össze-MacGyverkedne valamit, teljesen belefeledkezik a kutatásokba és véletlenül elszabadít egy csapat ritka és fokozottan veszélyes állatot. Mivel a kis dögök akár az egész várost könnyedén pusztulásba taszíthatják, Isaac kénytelen összefogni barátaival, egy bűnözővel és egy csapat öntudatra ébredt robottal, hogy végre pontot tehessen az ügy végére.

Kedves olvasó, ha eddig eljutottál gúnyos kacagás, esetleg vad szemöldökrángatás nélkül, ne menj tovább, mert ez a te könyved. Akár már most elindulhatsz a legközelebbi könyvesbolt felé, mert a csalódás esélye ki van zárva. Nem fognak zavarni a feleslegesen túlbonyolított, bugyuta hangzású nevek, könnyedén átsiklasz a dagályosnak ható leíró részeken, és mindenféle gond nélkül jutsz el a második kötet elejéig, ahonnan már tényleg izgalmassá válik a történet. Sajnos engem a felsorolt dolgok kifejezetten idegesítettek... de várjunk csak lehet, hogy én mégsem szeretem a sci-fiket?

PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IX. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2005 ÁPRILIS

799,- FT

576 KONZOL



TESZTELJÜK AZ NDS JÁTÉKOKAT!

HAVI TÉMÁNK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
KESSEN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS